

Scan By Yaqui 2007
for CDOnline
Index 379859, ISSN 0867-8480
magazyn fanów gier komputerowych, czerwiec 1994
TOP SECRET
cena 18.000
27
6
U.F.O.
L.A. Law
GENGHIS KHAN II
Ultima VIII

by LEYO & Friends

THE VERY TOP SECRET CAPANY

Brat Marcin

SPECIAL TOP SECRET AGENT

NACZ

DŻEMI

KOPALNY

Na podstawie gry: Beneath a Steel Sky

Już od trzech dni nie ma żadnych wieści od profesora Dżemika, który przebywa na dorocznych targach gier komputerowych w Londynie. W hotelu nie widziano go od dnia przyjazdu...



















Dżemik streścił Kopalnemu historię bestialskich rządów LINC'a - komputera, który opanował świat gier. Wyjawił mu również swój plan, nad którym pracował długie lata...



Reszta była formalnością - Kopalny z właściwą sobie brawurą przedarł się do siedziby superkomputera i unieszkodliwił go, uwalniając więźniów wirtualnego świata





menu

REDANKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REDUKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Barytka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski",
ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redankcyjny – czwartek 15–18.

zdaniem Triumwiratu

Zaczęło się! W wigilię Dnia Zwycięstwa, który ostatnio jest zapominany bądź pisany z małej litery, doszło do wypadków na giełdzie warszawskiej, które z pewnością zapiszą się w annałach pirackich jako czarna sobota. Ekipa policjantów wraz z przedstawicielami Biura Ochrony Własności Intelektualnej - Inspekcja Antypiracka IAP na wniosek firm IPS Computer Group, Mirage Software i Atares przetrząsnęła kieszenie wszystkim wyglądającym na nielegalnych. Nikt nie został zabity, ranny, ani ciężko przestraszony. Zatrzymano 7 podejrzanych wraz z ponad 3 tys. dyskietkami. Po akcji legalni producenci przygotowują się do procesów pokazowych, a piraci zaczęli posługiwać się subtelniejszymi metodami dystrybucji: "na samochód" i "na małolata".

Na froncie salwy, podczas gdy u nas trwa praca organiczna. Emilus jeszcze nie wyzdrowiał i nikt nie wie, co mu jest, kiedy mu to przejdzie i czy w ogóle. Wiewiór zmierzył się z maturą (i wszystko wskazuje na to, że niestety zdał), Kaczor narzekał, że nikt nie robi już nic na Atari, Piasek na kolejnym demo party wygenerował kolejnego world-firsta grupy Elisium, a Naczelny po napoczęciu pisania książki i Comanche'a (jeszcze raz?!) zaczął organizować TOP SECRET BBS. Wierzymy, że fascynacja ta, jak i poprzednie, nie okaże się trwałą i już wkrótce zajmie się on czymś innym, niekoniecznie pożytecznym. Z niepokojem wszyscy się zastanawiają czym. Jak tylko się dowiemy, poinformujemy opinię publiczną, policję, straż pożarną i brygadę antyterrorystyczną, gdyż stan jego ducha wskazuje, iż może to być śmiertelnie niebezpieczne, a nawet szkodliwe dla środowiska.

Zatwierdził Triumwirat w składzie: Emilus i Sir Haszak (wszyscy zaniepokojeni)

P. S. Pozdrowienia dla Oliwii

SPROSTOWANIA

W poprzednim numerze mylnie podaliśmy imię pana Krzysztofa Góreckiego z firmy IPS Copmuter Group.

W teście Game Pada firmy Gravis nie mogłem znaleźć gier, z którymi współpracowałoby to urządzenie. Firma PMC, oficjalny dystrybytor produktów firmy Gravis w Polsce, wskazała nam parę tytułów. Są to, między innymi, "Wolfenstein", "Doom", "Mortal Kombat", "Vroom" i "Raptor", czyli samo dobre.

Zainteresowanych oraz Czytelników wybitnie przepraszam za te pożałowania godne niedopatrzenia.

Sir Haszak

FRANCO THE CRAZY REVENGE

Polska firma MIRAGE Software zamierza wydać (już wkrótce!) niesamowitą grę zabijacko-napadalską, której akcja umieszczona jest w polskich realiach. Gra ma specyficzną grafikę oraz niecodzienne wręcz efekty dźwiękowe (pokonani przeciwnicy krzyczą: "O Jezu! " lub jeszcze bardziej wymyślne odzywki w języku polskim...). Całość wygląda "czadowo" i tylko czekać, aż będzie można zasiąść do komputera i się porządnie wyżyć - wspaniały polski produkt!
Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga

EMILUS

DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES

Dizzy to postać dobrze znana komputerowym graczom. Tym razem, aż pięć gier z tym miłym jajcarzem, można otrzymać kupując pakiet pod wyżej wymienionym tytułem (dystrybutor - Mirage Soft., cena 295 tys. zł.). Oto one: KWIK SNAX - gra logiczno - zręcznościowa; PANIC DIZZY - szalona, zręcznościowa układanka; SPELLBOUND DIZZY - przygodówka w stylu "przynieś tu, zanieś tam"; BUBBLE DIZZY - podwodna zręcznościówka; DIZZY - PRINCE OF THE YOLK-FOLK - wyśmienita przygodówka! Oprócz gier w pudełku są jeszcze plakaty. Z ręką na sercu mogę polecić ten pakiet jako zestaw do wspaniałej komputerowej rozrywki.
Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga

EMILUS

MIAMI CHASE

Wyścigi samochodowe, ale nie ze zwykłymi przeciwnikami, ale z przestępcami. Jako gliniarz z Miami musisz odszukać i wyeliminować, z ruchu ulicznego, kilku groźnych przestępców. Samochody widzimy z góry. Całkiem ładna grafika, fajny pomysł. Grę sprzedaje firma MIRAGE Soft. w cenie 170 tys. złotych.
Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

EMILUS

NAJEMNIK

Ta gra znana jest już posiadaczom komputerów Atari. Tym razem, dzięki pojawieniu się wersji dla C64, także commodorowcy mogą wcielić się w postać najemnika, ćwicząc refleks, spostrzegawczość i celne oko strzelając do czego popadnie.
Komputer: C64
Pierwsze wrażenie: * *

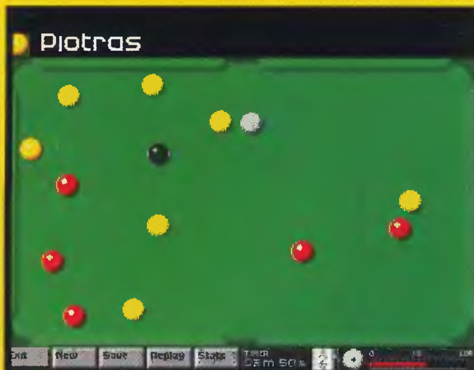
BADJOY

THE ULTIMATE PINBALL QUEST

Nooo! ! ! Nareszcie ktoś się postarał. Wspaniały flipper i trzy świetne stoły: Wasteland, Antarctica i Heavy Metal. Stoły są tak duże, że ekran nie przesuwa się tylko w pionie, ale i w poziomie. Wprowadzono także nową opcję Adventure, gdzie występują trzy panienki. Gra ma tylko jedną wadę. Poprzez długie granie możemy zapaść na flippermanię pospolitą (łac. Flip & Flap).
Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

MR. ART

co nowego



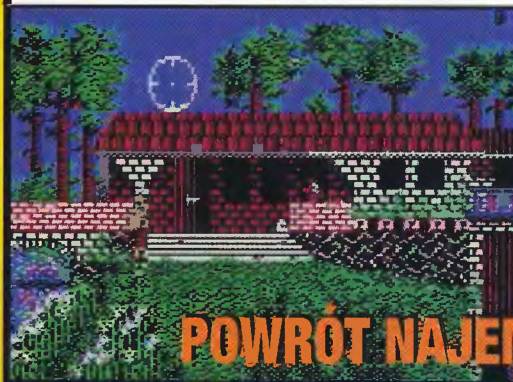
ARCADE POOL

Popularność bilarda wzrosła po wyjściu bardzo dobrych symulatorów tej popularnej rozrywki, takich jak Jimmy White's Snooker czy Archer MacLean's Pool (a może po szalonych rozgrywkach w wykonaniu Benny Hilla?). W każdym razie firma Team 17, znana z dobrych nawalanek i strzelanek wydała wersję zręcznościową bilarda. Do wyboru wiele rodzajów stołu, gry, świetnie przygrywa muzyczka na pianinku.
Komputery:
Amiga 500, 1200
Pierwaja impresja: * * * *

PIOTRAS

Najemnik znowu powrócił. Ta gra jest ciekawsza od poprzedniczki - bardziej urozmaicona (można pograć w kasynie). Lepsza niż w "Najemniku" grafika powoduje, że gra zadowoli wszystkich, którym podobała się jej pierwsza część.
Komputer: C64
Pierwsze wrażenie: * * *

BADJOY



POWRÓT NAJEMNIKA



No nie! Jeszcze nie zdążył opaść kurz po najnowszej wersji Manchestera, a tu Sierra robi nam taką niespodziankę. Gra zapowiada się naprawdę obiecująco - szczegółów zapożyczonych z prawdziwej gry w nogę - nawet sędzia wyjmuje gwizdek na początku...

Komputery: Amiga
Pierwsza impresja: * * * * *

PIOTRAS

SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE

Kolejne to już samochodowe szaleństwo. Nowe trasy, nowe maszyny, nowi przeciwnicy. Gra dla tych co lubią wsłuchiwać się w wysokie obroty silnika, podczas gdy cały samochód płonie. Graficznie i ideowo podobna do SUPER CARS. Zainteresowani mogą ją nabyć za 170 tys. złotych w MIRAGE Soft.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: Amiga



MEAN MACHINE

Virgin Interactive Entertainment i Trilobyte wypuszczają dogrywkę 7th Guest. Akcja rozgrywa się w 17 lat po tym, jak nazwisko Henry'ego Staufa zniknęło z czołówek gazet. Teraz o nim i jego nawiedzonym domu znów głośno. Zginął Robin Morales, dziennikarz próbujący dojść, co się dzieje w mieście. Próbujesz wyjaśnić tajemnicę jego zniknięcia, a dokładnie będziesz mógł spróbować już od czerwca.
Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM, 3DO
Pierwsze wrażenie: jak przyjdzie gra, to będzie

Pałcjusz



11 th HOUR

SENSIBLE WORLD OF SOCCER



Producenci piłek nożnych przechodzą samych siebie. Firma Renegade proponuje wybranie jednej z ponad 1400 (!) ligowych drużyn (oczywiście z rzeczywistymi nazwiskami graczy, ich twarzami, poziomem gry, strojami itp.) największych lig świata i zabawienie się w menedżera, gracza lub połączenie obu tych ról. Nareszcie pojawi się handel żywym towarem, rozbudowana statystyka, poziom gry poszczególnych graczy będzie się zmieniał w zależności od wytrenowania. Owocna kariera trenera ligowego prowadzić będzie do stanowiska kadry narodowej. Nie zabraknie sampli z boiskowymi przyśpiewkami z całego świata. Na wszystkie atrakcje trzeba będzie poczekać do września.
Komputery: Amiga, Atari ST (w przygotowaniu wersja PC)
Pierwsze wrażenie:? (nie mieliśmy w ręku)

Sir Haszak

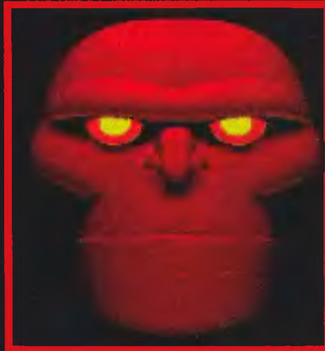
Ultima Underworld II



Labirinth of Worlds

1. System wspólny dla wszystkich gier z serii Ultima, wykreowanej przez Richarda Garriotta, założyciela firmy Origin, znanego powszechnie jako Lord British. W przeciwieństwie do klasycznych RPG kierujemy jedną postacią - Avatarem, przybywającym z Ziemi zbawcą krainy Britanii, którą zawładnąć pragnie zły Guardian.

2. Postać generujemy. Avatar wybiera sobie zawód, płeć, portret (tu niestety mały wybór) i imię. Wysokość poszczególnych współczynników zależy od wybranej profesji. Następnie możemy podwyższyć sobie jedną z zaproponowanych przez program cech.



3. Akcja toczy się w rok po tym jak kończy się Ultima VII. Britania odpoczywa po ostatnim ataku Guardiana. Lord British zaprasza Cię na obchody rocznicy Twego ostatniego tryumfu. Zlekceważony Guardian przypuszcza w tym czasie kolejny, jego zdaniem definitywny szturm. Za pomocą mrocznej magii wytwarza wokół zamku nieskruszalną zasłonę czarnej skały. Podczas gdy Ty i ci zdolni do jakiegokolwiek zorganizowanego oporu pozostają uwięzieni, Britania płonie. Oczy wszystkich kierują się na Ciebie... Zaczynasz od zbadania kanałów, w których, jak donoszą przerażeni słudzy, zaroiło się od stworów. Okazuje się, że potężny czar spowodował międzywymiarowe pęknięcie czasoprzestrzeni - osiem niezależnych światów zostało przyciągniętych niewyobrażalną mocą użytej magii. Odkrywasz je tam, gdzie kończą się kanały i szukasz odpowiedzi na pytanie, czy możliwe jest pokonanie Guardiana. W czasie Twej przedłużającej się nieobecności śmierć wkrada się do pałacowych komnat. Dochodzą Cię wieści o zdradzie...

4. Grafika... Trzeba zagrać, żeby zobaczyć jak to się rusza i żyje! Nie tylko pełny obrót o 360 stopni, ale i możliwość skoku, biegu, spojrzenia w górę i w dół. W odróżnieniu np. od "Areny" tu rzeczywiście czuje się trzy wymiary. Niezwykle intuicyjny jest sposób walki, a jakość dopracowanych szczegółów po prostu zwala z nóg.

5. Każdy ze światów posiada właściwą sobie, wysoce adekwatną oprawę muzyczną. Po jakimś czasie ze zdziwieniem stwierdzasz, że... nucisz Ultimę... Efekty dźwiękowe są również bardzo dobre, co jakiś czas zaś słyszysz głos naigrywającego się z Twych wysiłków Guardiana.



6. Gra ta przez wiele miesięcy nie schodziła na Zachodzie z czołowych miejsc na listach przebojów. Przez wiele magazynów do tej pory uważana jest za najlepszą w swoim rodzaju. Słowa Underworld używa się tam wymiennie ze słowem Jakość.

Komputer: PC
Ocena: 97%

Dixie

PODSUMOWANIE

Ahoj przygodo! To już trzeci raz przeglądamy gry RPG, a zarazem ostatni. Tak, tak, czas podsumowań nadszedł i warto wyciągnąć jakieś wnioski. Udało nam się przez te trzy kolejne numery omówić (baaardzo pokrótce - niestety!) około dwudziestu gier. Przy okazji - mam nadzieję, że ktoś zauważył - ostatnio w TS pojawiło się sporo "dużych" opisów z gatunku RPG (Ravenloft, Wizard, Ultima VIII i jeszcze kilka). Pewnie nie wszystkim spodobał się taki zalew role-playkami, ale wiem też, że znaczna część z Was była z tego zadowolona. Prędzej czy później wrócimy ponownie do gier RPG, biorąc pod uwagę ich ilość, będzie to raczej prędzej...

Wszystkie przeglądy powinny się kończyć jakimiś tabelkami, spisami, wynikami. Tak będzie i tym razem. Oto lista najlepszych (według nas) dwudziestu gier role-playing.

I to by było na tyle.

EMILUS

1. BETRAYAL AT KRONDOR	97%
2. ULTIMA UNDERWORLD II	97%
3. MIGHT & MAGIC V	96%
4. EYE OF THE BEHOLDER I, II, III	95%
5. LANDS OF LORE	95%
6. THE LEGACY	95%
7. WIZARDRY 7	95%
8. DUNGEON MASTER	95%
9. ULTIMA VIII	94%
10. HIRED GUNS	94%
11. RAVENLOFT	91%
12. ULTIMA VII	91%
13. ISHAR II	91%
14. POOLS OF DARKNESS	91%
15. ELDER SCROLLS: THE ARENA	90%
16. LEGACY OF SORASIL	90%
17. DARKMERE	90%
18. PHANTASIE	90%
19. WIZARD	89%
20. DARKLANDS	89%

PHANTASIE

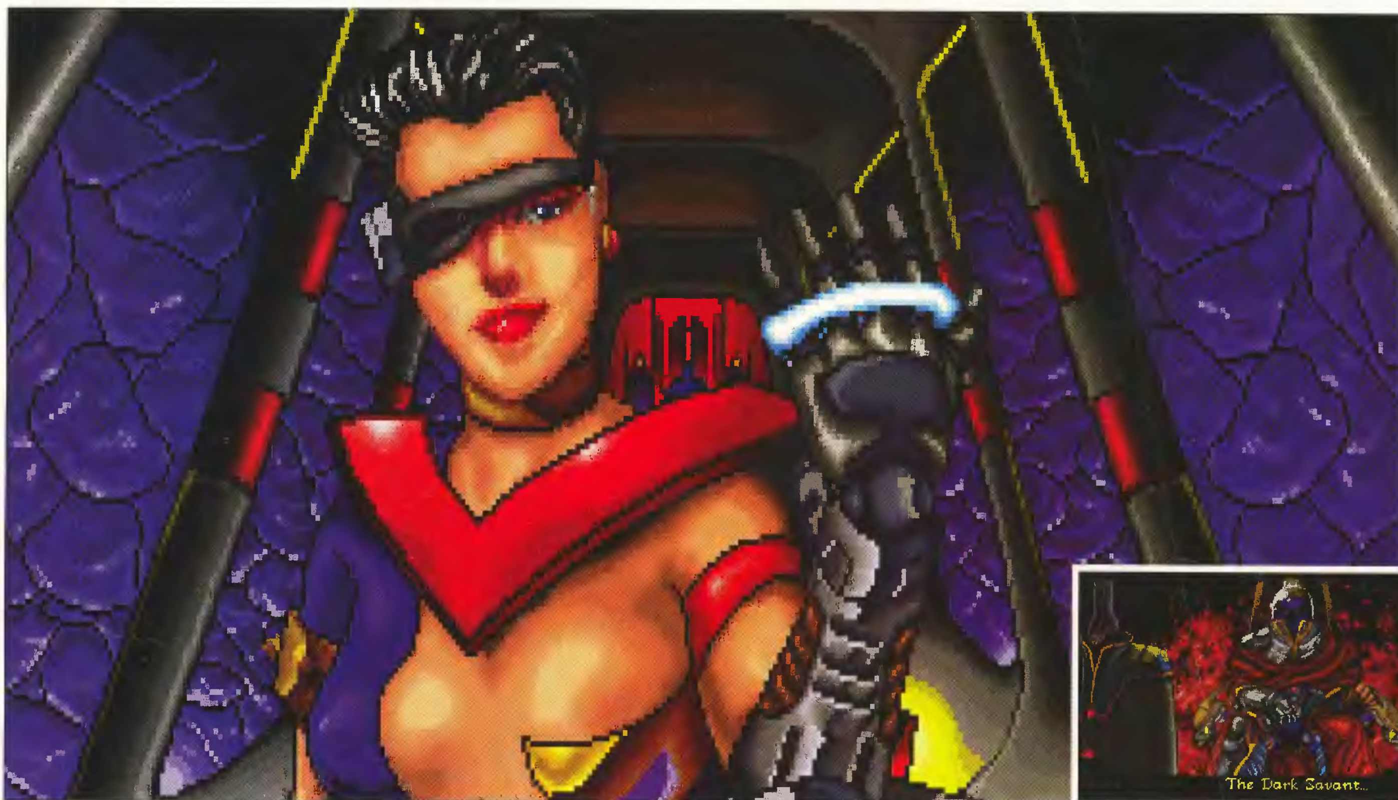
1. Sądząc po współczynnikach, systemem wykorzystanym w grze jest AD&D. Całym światem jest pewna wyspa, po której chodzimy sobie naszymi gierojami.

2. Mamy wpływ na wybór rasy, kasty i imienia. Resztę losuje komputer, a my możemy zaakceptować jego wybór lub nie. Wylosowanych kolesiów zapisujemy w spisie gości do wzięcia, a potem możemy w razie potrzeby włączyć do drużyny.

3. Celem gry jest złapać i zlikwidować pana J. R. Tolkiena (ależ aluzyjka, prawda?) W tym celu chodzimy po naszej krainie, lasach, górach, jaskiniach, spotykamy tam potwory, zwierzątka, Czarnych Rycerzy (sługusów J. R. T.) oraz wampiry, diabełki, ko-



RPG – przegląd



The Dark Savant...

ściotrupy, itp. Po drodze znajdujemy magiczne przedmioty, broń itd, które możemy spieniężyć w miastach. Pełno atrakcji.

4. Jak na ośmiobitówki i rok produkcji jest OK. Mapę widzimy z góry, a nasza drużyna, miasta, jaskinie i przydrożne gospody, to znaczki topograficzne. Podczas walki widzimy naszych gierojów i paskudne potwory w rządku.

5. Muzyka jest tylko na początku i raczej słaba.

PS. Jest to jedna z pierwszych RPG w historii. Stworzona na zamówienie Strategic Simulations Inc., przez firmę LDW (!), a konkretnie przez jej (uwaga, uwaga) polski oddział - Karen.

Komputer: Atari XL/XE

Kaczor

Wizardry 7

Crusaders of the Dark Savant

1. System oryginalny. Elementy fantasy przeplatają się z science fiction. Z jednej strony biała broń, demony i czary; z drugiej muszkiety, statki kosmiczne i elektronika. Oprócz bezrozumnych potworów mamy tu kilka zorganizowanych społeczeństw: ludzie - pająki, dwunożne nosorożce, wojowniczy mnisi, półnagie panienki latające na powietrznych skuterach czy też orkopodobni Gornowie. Walka jest planowana przez gracza (kto, kogo, kiedy, czym i jak). Nie występuje element zręcznościowy. Niestety, trzeba często i długo odpoczywać, aby zregenerować nadszarpnięte zdrowie, wytrzymałość i magię.

2. Tworzymy sobie do sześciu postaci wybierając rasę, płeć, profesję, portret i czary. Istnieje możliwość modyfikowania współczynników. Oprócz podstawowych, wspomnianych wyżej oraz siły, inteligencji, pobożności, witalności, zręczności, szybkości, osobowości i karmy (jakby tego nie było mało), mamy około dwudziestu dodatkowych cech - zdolności posługiwania się różnymi rodzajami broni, umiejętności akademickie (np. teozofia, mitologia, kartografia) i fizyczne (np. pływanie, wspinanie się, tropienie). Są trzy poziomy trudności oraz opcja załadowania drużyny z poprzedniej gry tej serii (Wizardry 6 - The Bane of the Cosmic Forge).

3. W zrujnowanej świątyni, gdzie mieliśmy nadzieję znaleźć złoto i przygodę spotykamy Aletheidesa - pół - maszynę, pół - człowieka. Zabiera on nas (po przydługiej przemowie) na planetę Guardia, gdzie do czasu jego powrotu mamy odnaleźć i zabezpieczyć cuś, co nazywa się ASTRAL DOMINAE, i które to cuś, jeśli wpadnie w łapy Zwiastuna Zguby (pretendeta do tronu Kosmicznego Kręgu, tytułowego Mrocznego Mędrca), to ogólnie mówiąc będzie niedobrze. Gra jest niezwykle trudna, a przy tym maksymalnie wciągająca. Fantastyczne zagadki, ogromny obszar do eksploracji i niebanalna akcja.



4. Grafika przemawiająca do wyobraźni, niezwykle realistyczna. Obrót o 90 stopni, okno znajduje się po środku.

5. Muzyka prosta, acz nienachalna i przyjemna dla ucha, odgrywana jes podczas manipulacji na ekranie kontrolnym, przed i po walce lub w czasie odpoczynku, wspaniałe są efekty dźwiękowe, słyszalne doskonale nawet na PC Speakerze - całość buduje niezwykłą atmosferę.

6. Trzymało mnie toto przed monitorem... pół roku, nocami słychać było szum skrzydeł monstrualnych ważek, ryk dwugłowego lwa i syki pająkowatych T'Rangów. Moim osiemnastoletnim początkowo bohaterom stuknęła trzydziestka, wyrżnęli pół planety, a ja bezskutecznie poszukiwałem i poszukiwałem. I poszukiwałbym do dziś, gdyby pewnej upiornej nocy nie siadł mi twardziel i wszystkie zgrywki poszły do diabła...

Ocena: 95%

Komputer: PC, Amiga, Macintosh

Dixie



Rogue

1. Jak to często w tego typu grach bywa - AD&D. Akcja toczy się w Podziemiach Zagłady (Dungeons of Doom). Roi się tam od różnych potworów, zombich i jabberwocków. Jest to w ogóle jedna z pierwszych tego typu gier w historii. Rok produkcji - 1984.

2. Postaci nie tworzymy - robi to za nas komputer. My jedynie wybieramy imię i to wszystko. Na początku cały ekwipunek mamy zawsze taki sam.

3. Scenariusz? Odnaleźć Amulet Vendoru (Amulet of Vendor) i przeżyć. Jest to bardzo trudne zadanie, ponieważ wszystko, co się rusza, na pewno Cię zaatakuje. W labiryntach możesz znaleźć zwoje z czarami, mikstury i inne magiczne przedmioty. Gra się za każdym razem inaczej, gdyż komputer losuje wygląd podziemi i cechy charakterystyczne magicznych przedmiotów.

4. Ha, ha, ha... Jaka grafika? Cała gra zrobiona jest w... trybie tekstowym, ale na szczęście jest czytelna i wiadomo "who is who". Potwory np. przedstawione są jako kolejne litery alfabetu ("A" - aquator, "D" - dragon itd). Przedmioty to po prostu semigrafika. Niby nic, ale jednak z pomysłem.

5. Muzyki nie ma.

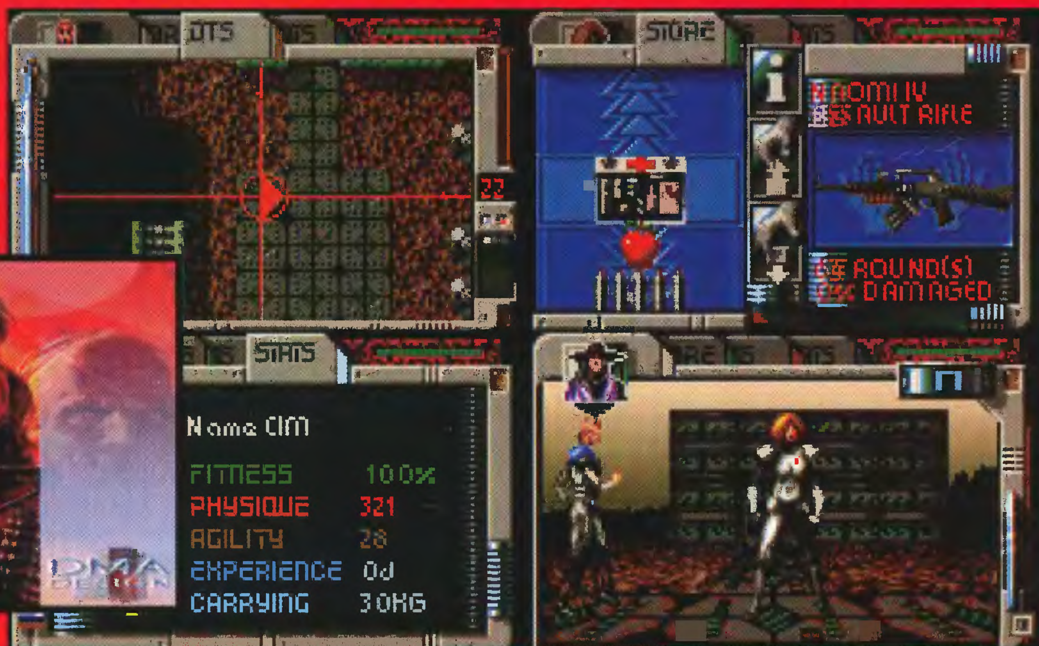
6. Podsumowanie: pomimo ubóstwa graficznego, wręcz zgrzebności, jest to gra bardzo rozbudowana fabularnie i mimo, że teoretycznie "badziewna", może wciągnąć. Zdecydowaliśmy się przedstawić ją w niniejszej rubryce, aby pokazać w co grali nasi dziadkowie (Kaczor, nie bądź świnia - Naczelny) oraz zaprezentować Wam kawałek historii.

Ocena: 50%
Komputer: PC

Kaczor

Hired Guns





1. W grze tej nie występuje żaden ze znanych systemów. Poruszamy się po świecie przyszłości, w którym roi się od różnego rodzaju istot. Nie występuje tutaj magia, a naszą jedyną bronią są karabiny, granaty, bomby itp. itd.

2. Nie mamy możliwości tworzenia charakterów. Do wyboru jest kilkanaście postaci: ludzi, robotów i cyborgów. Każdy z uczestników ma własne, charakterystyczne cechy. Np. robot może przebywać długo pod wodą, ale ponosi duże straty energii przy upadkach z wysokości.

3. Scenariusze są trzy. Misje treningowe, krótkie misje bojowe oraz cała kampania. W pierwszych dwóch przypadkach głównym zadaniem jest ucieczka z zagrożonego terenu. Główna gra zaczyna się dopiero po wybraniu opcji FULL CAMPAIGN. Okazuje się, że naukowcy trochę przesadzili z doświadczeniami genetycznymi i cały świat opanowały hordy mutantów. Nasze zadanie sprowadza się do odnalezienia czterech, porozrzucanych po całym świecie części bomby i zrzucenie ich z orbity, gdzie w spokoju eksplodują.

4. Grafika bardzo ładna i dopracowana. Trzydziestodwukolorową paletę tak dobrano, iż robi wrażenie znacznie bogatszej. Dodatkowo wprowadzono opcję, pozwalającą samemu rysować postać dowolnym programem graficznym.

5. Efekty dźwiękowe uderzają w nas jak podmuch z kilkumegatonowej bomby atomowej, ponieważ są wykonane perfekcyjnie. Na horyzoncie strzelają pioruny, tu i ówdzie leniwie kapią krople. Każda broń wydaje inny, charakterystyczny dla niej pogłos, a odgłos sapiącego za plecami monstrum sprawia, że włosy stają dęba. Wreszcie rozdzierający krzyk konającej postaci sprawia, że od tej gry nie można się oderwać.

6. Według mnie jest to najlepsza gra, jeśli chodzi o akcję rozgrywającą się w przyszłości. Sam siedziałem przy niej kilka tygodni i stąd moja wysoka nota.

Ocena: 87%
Komputer: Amiga, PC

MR. ART



TOP SECRET



Advanced Dungeons & Dragons – nazwa, która chyba każdemu miłośnikowi gier fabularnych kojarzy się z jedną z pierwszych gier role playing. Prawdę mówiąc, z pierwszą poważną grą fabularną – z grą, która umożliwiła powstanie wszystkich innych. Przez lata swego istnienia obrosła ona w legendę, obrastając także w dodatki, rozwinięcia, scenariusze i dziesiątki innych produktów, czasami dość luźno z nią powiązanych. Przejdźmy do rzeczy.



W czwartym numerze T.S. mieliście okazję zapoznać się z historią *AD&D*, stąd nie będziemy tego powtarzać. Podstawowe zasady *AD&D*, w przeciwieństwie do zasad wielu innych systemów, nie zawierają ani opisu świata, ani religii, ani nawet bestiariusza. Składają się na nie: Podręcznik Gracza (*Player's Handbook*) i Przewodnik Mistrza Gry (*Dungeon Master's Guide*). Wynika to z przyjętej przez TSR strategii rozbudowy gry w oparciu o uzupełniające podstawę systemu dodatki, z których najważniejsze szczegółowo opisują światy, w których toczy się gra. I tak mamy do wyboru: *DRAGONLANCE* – kraina o nazwie Krynn, gdzie dosłownie roi się od smoków; *RAVENLOFT* – kraina mgieł w konwencji gotyckiego horroru, pełna wampirów, wilkołaków i zombich; *SPELLJAMMER* – space opera w stylu fantasy (!); *DARK SUN* – świat dla prawdziwych twardzieli, gdzie woda jest cenniejsza od złota; i wiele innych, trafiających w najwybredniejsze gusta.

Nawet przy pobieżnym przeglądaniu obu tych książek uderza olbrzymia ilość i niezwykłe skondensowanie zawartych w nich informacji. W Podręczniku Gracza praktycznie rzecz biorąc nie ma niepotrzebnego tekstu, a większość podanych informacji jest związana bezpośrednio z grą. Nieco inaczej ma się sprawa w wypadku Przewodnika Mistrza Gry, który, oprócz rozwinięcia zasad podanych w drugiej książce, zapoznaje MG z nieco szerszym tłem przytaczanych informacji. Z tego względu jest przydatny również dla osób, grających w inne gry fabularne, dziejące się w światach fantasy. Kolejnym elementem, który łatwo zauważyć jest grafika, sprawiająca ogólnie bardzo dobre wrażenie. TSR jest zresztą znana z bardzo wysokiej jakości ilustracji, zdobiących produkty tej firmy.

Pierwszym krokiem w świecie gry jest stworzenie bohatera. W zasadach podstawowych opisano sześć ras, z których ów bohater może się wywodzić – krasnoludy, elfy, gnomy, półelfy, halflingi i ludzie. Każdy z bohaterów scharakteryzowany jest za pomocą sześciu podstawowych cech. Są to: Siła, Zręczność, Budowa Fizyczna, Inteligencja, Mądrość, Charyzma oraz jako cecha dodatkowa, siódma, Żywotność, czyli tzw. *Hit Points*. Wylosowane cechy poddawane są modyfikacjom, wynikającym z rasy. Na tym etapie z kilku niewiele znaczących liczb wyłania się smukły elf czy też wytrzymały krasnolud. Pozostaje określenie kilku mniej znaczących w grze elementów, w rodzaju wzrostu, wagi i wieku. Teraz musimy stwierdzić kim może być nasz nowo stworzony bohater. Do wyboru jest kilka profesji (trochę więcej podano w rozmaitych rozszerzeniach) i są to: wojownik, ranger, paladyn, mag, iluzjonista, kapłan, druid, złodziej i bard. Jak widać są to profesje standardowe, spotykane w większości gier, ale nie możemy zapominać, że ten standard został ustanowiony właśnie przez *AD&D*. Podręcznik Gracza zawiera kilkaset różnych czarów podzielonych zasadniczo według dwóch typów magii, kapłańskiej i czarodziejskiej. System zakłada tzw. awansowanie poziomowe bohatera, oznacza to,że zdobywane w każdej przygodzie punkty doświadczenia pozwalają bohaterowi osiągać coraz wyższy poziom (w *AD&D* jest 20 poziomów), który jest wykładnikiem sprawności postaci.

Mechanika prowadzenia walki jest stosunkowo prosta. Opiera się na podziale czasu akcji na poszczególne jednostki, tak więc 1 tura = 10 rund (1 runda trwa minutę), które z kolei dzielą się na segmenty – abstrakcyjne jednostki czasu, niezbędne do określenia kolejności działań w rundzie. Sprawność bojową wyznacza tzw. *THAC0* (skrót od ang. *To Hit Armor Class 0*), czyli bazowa szansa trafienia przeciwnika, zawierająca się w dwudziestopunktowej skali, przy czym im *THAC0* mniejsze, tym lepsze.



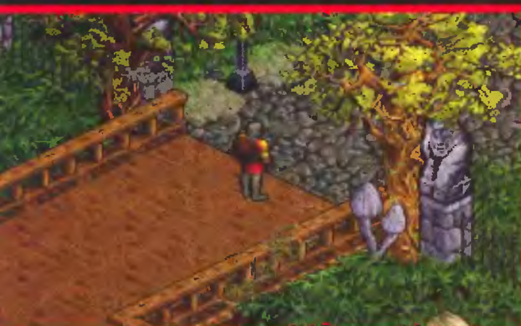
W skrócie tyle. Więcej informacji o ***Advanced Dungeons&Dragons*** znajdziecie w 8 numerze **Magii i Miecza**, który jest poświęcony szczegółowemu omówieniu tego właśnie systemu.

Artur Marciniak
Rafał Gałecki

I banish you to Pag...

Ultima VIII







ULTIMA 8: PAGAN

Dobre gry najczęściej mają swoje dalsze części lub udoskonalone wersje: "Larry" i inne "Questy", "Lotus", "F-15", "Ishar", "Gunship"... Wymieniać można długo. Jednak jest wśród nich seria szczególna: "Ultima" - historia przygód wiecznego tułacza (Żyda?)

Kilka słów należy poświęcić na intro. Jest to po prostu cudo: genialna, choć krótka animacja i znakomicie zdigitalizowany, mówiony tekst biją na głowę CD-ROM-owe gierki. Sama historia jest jak zwykle skomplikowana. W gruncie rzeczy warto tylko wiedzieć, że zamiast tradycyjnie zostać rzuconym do Brytanii, Avatar tym razem trafił na archipelag wysp zwany Pagan, gdzie nikt go nie zna, i o którym on sam też nie ma bladego pojęcia.

Należy powiedzieć, że firma Origin



Avatara. Każda kolejna część Ultimy była wyjątkowym wydarzeniem tak za przyczyną dopracowania graficznego, muzycznego i technicznego, jak i wyjątkowych wymagań sprzętowych. Nie inaczej jest i w tym przypadku. "Ultima 8" zajmuje ok. 30 MB miejsca na dysku (po zainstalowaniu "gadek"), co prawda wymaga tylko 4 MB pamięci i chodzi nawet na 386-tkach, ale efekty są takie, że nikomu nie życzymy grać właśnie na tym sprzęcie. Po prostu 486 DX/40 i 8 MB "strongly recommended", jak mówią Anglicy.

zabiła wszystkie pisma o grach. Wygląda bowiem na to, że nie da się opublikować solution do "Ultimy" - wedle wstępnych obliczeń zajęłoby to przynajmniej 5 stron. Co w tej sytuacji zrobić? Ano, sprzedamy Wam kilka tipsów, które pomogą w graniu, opublikujemy "Bestiariusz" i "Podręcznik Małego Maga" i do widzenia - bawcie się sami, póki "Top Secret" nie przytyje.

Czas na
DOBRE RADY

Po pierwsze, nagrywajcie często - śmierć czai się w wielu miejscach. Należy też unikać walki, o ile się da - walczy się ciężko i zwycięstwo zawsze przychodzi z trudem. Aby zwiększyć współczynnik siły i wytrzymałości stań po prostu w jakimś spokojnym miejscu i uderzaj w ścianę, ile wlezie. Twoja siła i zręczność wzrosną do poziomu 25, czyli maksymalnego. Natomiast aby poprawić swoją inteligencję, należy rzucać czary, dużo czarów, i nie ma sposobu, aby to ominąć.



Pieniążki nie są zbytnio potrzebne. Pod koniec gry będziesz potrzebował 250 monet na zakup czaru Eterycznej Podróży (Ethereal Travel) od Mythrana, więc tyle należy zaoszczędzić. Nie potrzebujesz natomiast innych czarów, które zna ten osobnik, więc nie musisz ich kupować, jeśli nie masz zbyt wiele kasy. Poza zakupem czarów można wydawać pieniądze na zbroję i broń. Znajdziesz je u kowala, ale można też trafić na rozmaite elementy wyposażenia po drodze i nic za nie nie płacić.

Dobrym sposobem na zdobycie rozmaitych przedmiotów i pieniędzy jest przywłaszczenie, zwane brutalnie kradzieżą. Kraść można wszędzie i wszystko bez zagrożenia karą. Pod jednym wszakże warunkiem: nikt nie powinien znajdować się w okradanym miejscu razem z Tobą - osoby mogą być w sąsiednim pomieszczeniu, czy gdziekolwiek indziej, ale Ty musisz być sam.

Wreszcie skoki, które z uwagi na dość nietypową perspektywę oferowaną przez grę są trudne do wykonania, tak więc należy po każdym udanym "kicnięciu" czym prędzej nagrać stan gry na dysk.

BESTIARIUSZ

Zwierzęta gospodarskie to Kithy, wielokolorowe czworonogi nie stanowiące specjalnego zagrożenia, oraz Toraxy - ogromne gady, niebezpieczne z uwagi na ogromną siłę, jaką posiadają.

Chyba najgroźniejsze wśród dzikich stworzeń są Changelingi. Te stwory potrafią zmieniać kształty i upodabniać się do wszystkich innych zwierząt i roślin w stopniu tak zaawansowanym, że nawet wydzielają te same trucizny i dysponują tą samą siłą. Kolejnymi stworzeniami są Trolle. Ich powolność i brak refleksu nie czyni ich zbyt groźnymi przeciwnikami. Nie należy jednak zapominać, że Trolle są niezwykle silne i pałka w ich dłoniach potrafi zabić.

the world of
an!

Wreszcie ostatnim stworzeniem wśród dzikich są Seekery - wynaturzone twory, których jedynym celem jest eksterminacja wszystkiego, co się rusza, pomimo iż wcale nie muszą zabijać. Nawet umierając Seekery atakują wszystkie inne stworzenia, gwałtownie eksplodując na tysiące małych kostek i raniąc wszystko, co znajduje się w ich najbliższym otoczeniu.

Najgorszym rodzajem stworzeń są rozmaite magiczne potwory. I tak mamy Powietrzne Sługi, niegroźne zawirowania powietrza, Demony - ogromne dwunożne stworzenia z rogami na głowach, zwykłe duchy, upiory i szkielety.

Tak wygląda sprawa z bestiami, pozostają jeszcze

CZARY

Cała magia dzieli się na Nekromancję, Czary Wiatru i Magię Ognia. Opisanie wszystkich szczegółów magii jest niemożliwe, z uwagi na brak miejsca. Zobaczmy, co się zmieści. Tak np. Magia Ognia pozwala na uzyskanie następujących czarów: Extinguish - miotacz płomieni, Ignite - zapala białe i czerwone płomyki na rogach pentagramu, Flash - pozwala na teleportowanie się z jednego miejsca w inne, pod warunkiem, że to drugie też jest widziane przez rzucającego czar. Flame Bolt - ognista strzała o dużej sile rażenia, Endure Heat - pozwala na dotknięcie rozgrzanego przedmiotu bez szkody dla dotykającego, Fire Shield - wokół maga tworzy się osłona z płonieni ognia, której nie potrafi przeniknąć żadne stworzenie poza Demonem - wszystkie pozostałe płoną w efekcie ataku, Create Fire - powoduje zapalenie się ognia wokół nieprzyjaciela, Explosion - podobne jak Flame Bolt, ale mocniejsze, Summon Deamon - wezwanie demona, który zaatakuje wskazanego mu wroga (o ile wróg nie zostanie odpowiednio wcześnie wskazany, (przybyły demon zajmie się magiem, który go wywołał), Conflagration - najpotężniejsze zaklęcie, powoduje zniszczenie wszystkich obiektów w otoczeniu maga.

Teraz Czary Wiatru: Divination - określa miejsce, w którym się znajdujesz i podaje dokładną datę, Healing Touch - uleczenie lżejszych ran, Aerial Servant - wywołuje Powietrznego Sługę, który wykona rozkazy dotyczące przemieszczania rozmaitych przedmiotów; jego główną zaletą jest możliwość przeciągania zdobyczy przez ściany, Reveal - powoduje ujawnienie się wszystkich niewidzialnych stworzeń i przedmiotów wokół rzucającego, Restoration - powoduje przywrócenie nawet ciężko rannych stworzeń do pełnego zdrowia, Fade From Sight - jak się łatwo domyślić, powoduje zniknięcie z pola widzenia wszystkich storzeń, Air Walk - pozwala na przebycie wielkich odległości w powietrzu, Hear Truth - pozwala dowiedzieć się o każdym świadomie wypowiedzianym w otoczeniu rzucającego kłamstwie, Intervention - tworzy nieprzepuszczalną barierę wokół rzucającego, która chroni go przed wszelkim atakiem, Pesurrection - potężna możliwość, pozwala przywrócić dowolnie zmasakrowanego rzucającego do stanu pierwotnego.

Dalej Nekromancja: Maks of Death - pozwala przejść w stan wyglądający jak śmierć, Call Quake - wywołuje małe trzęsienie ziemii, Death Speak - pozwala ożywić zmarłe ciało i pogadać z nim, Rock Flesh - osłania przed trafieniami, Summon Dead - wywołuje martwych wojowników, towarzyszących swemu panu jako strażnicy, Open Ground - pozwala rozwalać kamienne ściany, czy też kopać groby, Create Golem - wywołuje golema, który chętnie rozwala, co mu się każe, Withastand Death - pozwala odrodzić się (tylko jeden raz) zmarłemu magowi.

I tak to wygląda. Najwspanialsze RPG roku 1994 (a może trochę przedwcześnie ferujemy wyroki?) czeka na Was. Wspaniałe animacje, piękna muzyka i mnóstwo przygód są w zasięgu ręki. A więc zaczynajcie: pogadajcie z rybakiem, weźcie jego matę do spania, idźcie na północny zachód do doków. Na pomoście w lewo, obejrzyjcie egzekucję i za całym korowodem - do miasta... Od tego momentu radźcie sobie sami i niech Moc będzie z Wami.

Alex & Gawron









Beneath

Leciałem sobie grzecznie helikopterem. Prócz pilota towarzyszył mi jeszcze pan, opierający lufę swojego rewolweru na mej skroni. Nagle coś zaczęło trzeszczeć, coś kichnęło i przestało się kręcić. Po chwili nastąpiło szybciutkie lądowanie przy około dziesięciu G. Doszedłem do wniosku, że oto nadarza się okazja do zmiany towarzystwa. Ignorując dokuczliwy ból dałem nogę. Strzelali bardzo źle...

Zamelinowawszy się na jakiejś stalowej konstrukcji usłyszałem zwierzenia jednego z agentów. Wynikało z nich, że uwziął się na mnie niejaki Reich, iż bliżej niesprecyzowany Linc pragnie mnie żywego i że w ogóle złapanie mnie będzie prościutkie, jako że przebiegłe Security unieruchomiło windę do niższych poziomów. Nie ucieszyło mnie to, lecz postanowiłem działać. Zdecydowałem prysnąć tymczasowo przez wyjście pożarowe. Wyrwałem ze ściany kawałek żelastwa i otworzyłem nim drzwi po to tylko, aby zobaczyć ziemię 21 metrów niżej. Co gorsza ten na dole coś usłyszał i ruszył za mną. Po chwili, upewniwszy się, że musiałem spaść i połamać sobie gnaty, opuścił lokal i droga była wolna. Zszedłem na dół. Pogrzebałem trochę wśród leżącego w pobliżu złomu i znalazłem wspaniałe nowe ciało dla układów scalonych mojego robocika Joey'ego. Przyjrzałem się bacznie stojącemu obok transporterowi sugerując Joey'emu, aby go uruchomił. Drań odmówił. Zniechęcony uciąłem sobie dłuższą pogawędkę z pracującym tu Mr. Hobbinsem. Poinformował mnie dlaczego transporter nie działa. Powtórzyłem to Joey'emu i zgodził się na współpracę, a po chwili bydlę ruszyło. Wszedłem na platformę z intencją zjechania na dół, ale zawiodłem się. Zaczęło przeraźliwie wyć i pojawił się Hobbins, aby paskudztwo wyłączyć. Chwilę tę wykorzystałem na pogrzebanie w jego rzeczach. W wyniku poszukiwań znalazłem klucz, który zatrzymałem. Gdy transporter zbliżył się do platformy, by postawić na niej kolejną miskę odpadów, zaryzykowałem i skoczyłem w ślad za windą. Na dole na mą prośbę Joey rozwalił zamek, po czym rozwalony miałem zaraz być ja. Na szczęście wielkie gapiące się OKO przekroiło Reicha laserkiem na pół i mogłem odetchnąć. Niewiele z tego rozumiałem (Overmann? Linc?). Nie zrażając się zabrałem trupowi jego identyfikator i poszedłem dalej.



Zacząłem od fabryki. Pogadałem z jakąś panienką (Anita), potem z jej szefem (Lamb), po czym stwierdziłem, że w magazynie powinno być COŚ, CO SIĘ PRZYDA. Wysłałem więc Joey'ego na rekonesans (próbowałem wejść sam, lecz znowu coś zawyło). W tym czasie unieruchomiłem całą linię produkcyjną, wkładając klucz między jakieś trybiki. Joey uskarżał się na opakowanie, więc odkręciłem kluczem nieczynnego w tej chwili robota spawającego. W nowym wcieleniu Joey pojechał zepsuć magazynowy alarm, bym mógł wejść do środka. Pod kratą znalazłem urządzenie, które po bliższych oględzinach okazało się plastikową bombką. Ponieważ winda rzeczywiście była nieczynna, ruszyłem do budynku z rysunkiem błyskawicy. Niestety siedzący w środku staruch nie pozwalał na przeprowadzenie skutecznych napraw - w związku z tym spróbowałem destrukcji. Poluzowałem kluczem jakieś dwa kurki i równocześnie ja i Joey nacisnęliśmy obydwa. Zrobił się dym (dosłownie i w przenośni) i staruch złorzecząc zniknął. Ja wyłączyłem na chwilę zasilanie (tak na wszelki wypadek), wyjąłem żaróweczkę i na jej miejsce wsadziłem COŚ, CO RZECZYWIŚCIE SIĘ PRZYDAŁO. Wywaliło kratę, a ja zadowolony pozmieniałem odpowiednio przełączniki. Wróciłem do windy, włożyłem do dziury moje ID, gwizdnąłem na Joey'ego i pojechaliśmy piętro niżej.

Odnalazłem mieszkanie Reicha i otworzyłem je sobie jego kartą. W środku nie znalazłem nic poza czasopismem o motorach leżącym pod poduszką. Kroki swe skierowałem do biura podróży. Facet był marudny. Pomachałem mu przed nosem wspomnianym magazynem zmiękł i jednak dostałem bilet. Sprezentowałem go Lambowi. Dzięki temu dostąpiłem wątpliwego zaszczytu, jakim miała być specjalna wycieczka po jego fabryce. W środku ponownie ujrzałem Anitę. Poinformowała mnie, że Linc to brzydki komputer rządzący miastem, pomajstrowała na mojej karcie umożliwiając mi dostęp do tajnych plików Security oraz oświadczyła, że aby stąd zwiać i przy okazji dowiedzieć się czegoś konkretnego, muszę zrobić sobie dziurę w głowie. Przyjąłem to wszystko spokojnie. Tym bardziej, iż zaczął dojrzewać we mnie pewien plan. Przy wyjściu z fabryki upatrzyłem sobie dyndający kabelek i powiedziałem Joey'emu, że bardzo bym go chciał. Podniosłem go piętro niżej i ruszyłem prosto do doktora. Nieżyczliwy hologram w poczekalni robił jakieś przeszkody. Ponownie Joey okazał się niezawodny. Po targach z doktorem stanęło na tym, że zapiszę mu w testamencie jaja i po chwili port Schriebmanna był mój, a raczej we mnie. Brakowało mi jeszcze jednej drobnej rzeczy, którą widziałem wcześniej w zakładzie ubezpieczeń, poleconym mi teraz przez doktora. Pochwaliłem się szefowi, kto mnie przysłał, i, gdy ów zniknął na zapleczu, rozkazałem Joey'emu, aby szybko pozbawił stojący posąg kotwicy.

Należało teraz dostać się do budynku Security, gdzie powinien był znajdować się bezpośredni interfejs Linca. Jednak nie drzwiami... Wlazłem na samą górę, tam gdzie schowałem się na początku i podszedłem do przepaści. Połączyłem kotwicę i kabel, pomachałem tym chwilę i cisnąłem w kierunku dużego S po drugiej stronie. Po chwili leżałem wewnątrz. Otrzepawszy się znalazłem interfejs i włożyłem weń kartę. Siadłem w fotelu i powitałem ciemność. W środku było dziwnie... Podniosłem kulkę, otworzyłem otwieraczem kuferek, zabrałem co się wysypało. Używając jednego, coś zdekompresowałem, drugim odtajniłem dwa dokumenty. Zdekompresowane dane powtykałem na różne sposoby w podłogę nieco dalej i dotarłem na drugą stronę. Wziąłem popiersie i książkę - kolejny dokument do odtajnienia. Z braku dalszych pomysłów rozłączyłem się. Wstałem i podszedłem do terminalu. Tu po przeczytaniu paru ciekawych informacji rozjaśniających mi nieco w głowie zrobiłem sobie specjalne prawa do wszystkiego oraz pozbawiłem Lamba zarówno gotówki, jak i statusu obywatela. Wyszedłem i popędziłem zobaczyć jego zmagania z windą, której już nie może otworzyć. Spytałem się złośliwie w czym problem, a on począł zakinać mnie, bym uratował życie jego kotce umierającej w tej chwili z braku pożywienia. Czym prędzej udałem się do jego apartamentu (bynajmniej nie z miłości dla zwierząt) i wziąłem sobie kasetę video. Wychodząc zapomniałem nakarmić kotkę.



Nadszedł czas, by zjechać na dół. Joey zapomniał, że jako spawacz nie umie już latać i popełnił samobójstwo. Rozejrzałem się po okolicy. Doszedłem



do stojącego wolno magazynu. Teraz nie dałem się zrobić na stary trik z zamkiem i włożyłem weń kartę - z rzeczy w środku spodobał mi się tylko sekator. Rozejrzałem się jeszcze trochę i zasmuciło mnie, że nie chcą mnie wpuścić ani do katedry, ani do klubu. Przedstawiłem się chodzącej w kółko z pieskiem damie, a ona obiecała wprowadzić mnie do klubu i zaprosiła do swojego mieszkania. Podczas gdy załatwiała te-



BENEATH A STEEL SKY
VIRGIN 94



8	9	9	7



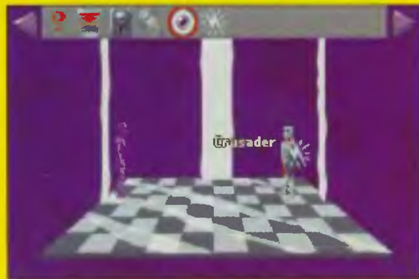


a Steel Sky

lefonicznie formalności przez chwilę intensywnie myślałem, po czym przystąpiłem do akcji. Włożyłem kasetę do odtwarzacza i rąbnąłem psie żarcie.

Wyszedłem na dwór, położyłem biszkopty na desce - huśtawce i poczekałem. Po chwili pojawił się piesek i zwęszywszy począł je na miejscu konsumować. Pociągnąłem za linę z cegłami zwisającą nad drugim końcem deski i puściłem, gdy ciężar znalazł się dostatecznie wysoko. W sekundę potem obserwowałem jak zwierzę wzbija się powietrze i ląduje w wodzie. Teraz wślizgnąłem się do katedry - Anita leżała sobie w szafce, w sąsiednich były inne osoby, a w jednej samotna głowa. W nienadzwyczajnym humorze pojechałem na górę, przebrałem się w kombinezon i wlazłem do reaktora - na podłodze leżała karta dziewczyny.

Podniosłem ją i pognałem czym prędzej do interfejsu. Oślepiłem oko i uruchomiłem hologram w studni. Wziąłem jeszcze na wszelki wypadek kamerton i ponieważ z krzyżowcem nic nie dało się zrobić z pewną ulgą roztączyłem się. Trochę mądrzejszy zacząłem szukać Eduarda, o którym wspominał hologram. Pogadałem z ogrodnikiem, ze smarkaczem, smarkacz wysypał ogrodnika i już wiedziałem. Wałęsając się trochę bez celu wstąpiłem do sądu i wziąłem udział w rozprawie.



Następnie udałem się do klubu, który okazał się być zbudowany na gruzach metra (pod ziemią miałem szukać Linca). Bardzo chciałem wejść do piwnicy, problem polegał na tym, że drzwi posiadały zamek na odciski palców właściciela knajpy. Wzrok mój spoczął na szklance, z której ten sączył sobie drinka. Próbowałem ją zwędzić, ale był czujny. W związku z tym włączyłem szafę grającą i zapuściłem lokalny przebój "You Search, but Find Nothing". Facet nie wytrzymał długo i poszedł unieszkodliwić urządzenie. Zanim to zrobił szkło było moje. Ufny w możliwości współczesnej medycyny udałem się z naczyniem do znajomego doktora, aby zrobił mi nowe odciski. Teraz otworzyłem drzwi. Podważyłem łomem wieko skrzyni i położyłem je na przegniłym nieco wierzchu pudła. Wlazłem na pudło. Ponownie użyłem łomu rozpychając siatkę, resztę załatwił sekator.

Szedłem sobie tunelem, aż dotarłem do miejsca gdzie z dziury wyglądały jakieś czerwone oczęta. Wyjąłem z kieszeni żarówkę i wkręciłem ją przezornie do gniazdka. Cokolwiek to było - bało się światła. Po chwili strachu zdrapałem łomem tynk ze ściany, a następnie obluzowałem cegłę, która boleśnie uderzyła mnie w czaszkę. Zdegustowany przyjrzałem się pulsującej żyle, po czym wbiłem łom w zgrubienie i poprawiłem cegłą. Po chwili zaczęto coś buczeć, drzwi się otworzyły i pojawił się robot, aby naprawić uszkodzenie. Podszedłem do zakratowanego okienka i wysłuchałem eksklamacji podnieconego mutanta. Zszedłem na dół i oczom moim ukazało się szczególne urządzenie grzewcze. Obniżyłem temperaturę i poluzowałem kratę, przez którą wydobywało się ciepło. Dalej ujrzałem jak znajomy robot ładuje sobie baterie. Nie namyślając się zbytnio włożyłem mu do środka dywersanta. Po chwili Joey jechał na rekonesans. Gdy wrócił, przeegzaminowałem go dokładnie i poleciłem, aby odkręcił zawór zbiornika z odżywką dla małych mutantów. Duży mutant się zdenerwował, nastąpił na kratkę i z wdziękiem wpadł do krateru gorącej lawy poniżej. W pomieszczeniu kontrolnym włożyłem kartę do terminala i otworzyłem bardzo duże drzwi. Za nimi był mutant - nie przypadli sobie z Joy'em go gustu i po chwili zostałem sam na placu boju. Wyjąłem Joey'ego, a na mutancie znalazłem kolejną kartę do mojej kolekcji. Załadowałem ją natychmiast do interfejsu. Załatwiłem wreszcie krzyżowca i ujrzałem upragniony wirus tkwiący w krysztale. Kamerton/oscylator miałem na karcie Anity. Po chwili pogwizdując ruszyłem dalej. Wsadziłem kartę z wirusem do komputera. Obcęgami wyjąłem ze zbiornika podtrute teraz Lincowe jedzonko i zamroziłem je obok. W następnym pokoju załadowałem Joey'ego środkowemu humanoidowi i razem poszliśmy dalej, aby wspólnie otworzyć kolejne drzwi. Dalej musiałem już iść sam, bo Joey przykleił się do sensora. Zszedłem po drabinie i wrzuciłem tkankę do otworu gębowego. W ścianie otworzyły się drzwi. Linę przywiązałem piętro wyżej. Wewnątrz siedział trochę zmarnowany papa, a wokół niego można było dostrzec leżących na stołach, nienaturalnie poskręcanych, wyssanych przez brunatne macki członków rady. Wypadki potoczyły się błyskawicznie - papa, jako zużyty został wykopany z fotela, a ja rozkazałem Joeymu zasiąść na jego miejscu. W kontakcie z Joeym Linc wymiękł. Papa wypłakał mi się w rękaw i oddał ducha..

Wkrótce w mieście nastąpiły nowe porządki, wolność, równouprawnienie i w ogóle. Joey z Hobbinsem sięgnęli po władzę niosąc ludziom pokój, szczęśliwość i różne takie. Pożegnałem się i poleciałem do domu.

Dixie

FALCON 3.0™

Wszyscy fani latania znają choćby ze słyszenia symulator myśliwca F - 16 Fighting Falcon. Teraz mogą przetestować kolejną jego wersję w wykonaniu programistów firmy Spectrum Holobyte - Falcon 3.0. Na początku możemy obejrzeć demo, w którym F - 16 jedną rakietą posyła na ziemię MIG-a 29.



Program jest bardzo przyjazny nawet dla mało doświadczonych pilotów. Nie każda podniebna wycieczka będzie się musiała kończyć katapultowaniem z płonącej maszyny. Mamy tu wiele opcji lubianych przez amatorów latania zbliżonego jak najbardziej do rzeczywistości oraz przez tych początkujących w sztuce pilotażu.

Konfiguracja

Menu konfiguracyjne pozwala na dostosowanie poziomu trudności do własnych umiejętności. Możesz tu wybrać: poziom realności lotu, poziom wyszkolenia pilotów przeciwnika, poziom skuteczności uzbrojenia Twojego samolotu, poziom wyszkolenia obrony przeciwlotniczej przeciwnika, rodzaj radaru i HUDa. Możesz tu włączyć takie ułatwienia jak: kolizje powietrzne, nieograniczoną ilość paliwa, uzbrojenia, pakietów folii aluminiowej oraz flar mylących rakiety przeciwnika, poziom informacji dostarczanych przez Twój wywiad, nie mówiąc już o takim szczególe jak blackout przy większych przeciążeniach. W innym menu konfigurujesz sprzęt: sterowanie lotem, karty dźwiękowe i wykorzystanie EMS - a. Z następnego menu będą się cieszyć miłośnicy gier zespołowych: można tu zagrać z kolegą - jako przeciwnikiem czy sprzymierzeńcem lub w większej grupie. Do wyboru masz połączenie bezpośrednie przez RS - a, modem lub sieć LAN. Jeśli nie lubisz długich wstępów, lecz czystą akcję masz opcję INSTANT ACTION - lądujesz prosto na fotelu pilota samolotu o nieograniczonym zapasie uzbrojenia i masz przed sobą chmarę MIG-ów.

Misje bojowe

Dla miłośników strategii i realizmu program oferuje wszystkie opcje rasowego symulatora: planowanie trasy przelotów z uwzględnieniem wysokości i szybkości lotu (zużycie paliwa to ważny element akcji). Następnym elementem jest ustalenie ilości i liczebności zespołów samolotów i uzbrojenie każdego samolotuw inny zestaw bomb i rakiet. Trzeba tu uwzględnić zasoby wojenne jednostki, a na koniec przydzielić pilotów do poszczególnych samolotów uwzględniając ich indywidualne zdolności bojowe i stopień zmęczenia. Działania dowodzonej przez Ciebie jednostki będą się sprowadzały do jednego z rejonów: Izraela, Panamy lub Kuwejtu. Kraj ten akurat ktoś atakuje, a Ty masz za zadanie powstrzymać przeciwnika w powietrzu i na lądzie. Wachlarz zadań jakie masz do wykonania rozpoczyna się od prostego przechwycenia kilku "bandytów", przez eskortowanie bombowców strategicznych, aż po samotny rajd na bombardowanie. Oto kilka rad, które pozwolą Ci wykonać zadanie i szczęśliwie wrócił do bazy. Lot na dopalaczach pochłania koszmarną ilość paliwa. Na każdą misję warto zabrać ECM - gdy go włączysz ogłupi niektóre rakiety. Jeśli nie chcesz ryzykować wczesnego wykrycia - wyłącz radar, jeśli będziesz leciał nisko nikt Cię nie zobaczy. Jeśli zamierzasz wykonywać jakieś karkołomne ewolucje ma małej wysokości rób to sam, w przeciwnym wypadku formacja zmniejszy się do liczby jeden lub zero.

Trening

Większość uzbrojenia, którym dysponujesz nie jest niestety typu Fire - And - Forget. Bomby trzeba zrzucać dokładnie celując. W prostszych modelach lotu wystarczy zaznaczyć miejsce zrzutu, a w odpowiednim momencie komputer sam je uwalnia. W zaawansowanych mode-





lach musisz robić to sam. Może warto trochę potrenować zanim beztrosko zużyjesz pracowicie dostarczone nad cel bomby? Do tego służy opcja RED FLAG. Wysyłasz określoną jednostkę na ćwiczenia na poligonie. Możesz tam planować ćwiczenia w pilotażu, strzelaniu do celów powietrznych jak i naziemnych. Szczególny atrakcją może być nauka latania na wysokości 100 metrów nad poziomem gruntu w krętym kanionie rzeki. Jeśli nie wystarczają Ci ćwiczenia zaplanowane przez autorów programu możesz stworzyć własne misje treningowe. Pojedynek z MIG - iem 29 i strzelanie z działka do Ila - 76. Bombardowanie bunkrów bombami 500 funtowymi lub prostsze bombami GBU-15 naprowadzanymi laserowo. Celów naziemnych nie brakje: pasy startowe, hangary, mosty, budynki elektrownii, a nawet rządek tarcz strzelniczych. Cele ruchome rozmieszczasz według własnego uznania. Jest tylko ograniczenie ilości samolotów (16) i pojazdów (60). Najlepiej jednak rozpocząć ćwiczenia od wylądowania w jednym kawałku. Sterownie z klawiatury zdaje egzamin tylko dla najprostszego modelu lotu i w wyższych konieczne jest stosowanie joysticka. Możesz wtedy sprawdzić, że F - 16 to naprawdę najzwrotniejszy samolot świata.



Realizm

Pewnym odstępstwem od realności może być możliwość lądowania w przygodnym terenie, jeśli tylko prędkość nie jest zbyt duża i podwozie jest wysunięte. Bliższe realności jest to, że nie każde zetknięcie samolotu z ziemią poza lotniskiem musi skończyć się zejściem pilota (jeśli zetknięcie to następuje pod kątem prostym nie licz na wyrozumiałość komputera). Dzięki pilotowaniu na wysokości 100 metrów rakiety SAM niewiele będą mogły Ci zrobić. Bardzo pomocny w tym będzie wysokościomierz w prawym dolnym rogu HUD - a oraz strzałki wychodzące z jego boków i zbliżające się do siebie w miarę malejącej odległości do powierzchni ziemi. Drugim ważnym celem, który musisz osiągnąć jest wzrokowa identyfikacja celu, bo może się okazać, że z uporem maniaka okładasz bombami konną wycieczkę lub przy pomocy AM-RAAM - a posłałeś na ziemię Blackhawka. W czasie lotu możesz włączyć zapis misji - na lewym panelu pojawi się AVTR ON. Po skończonym locie będziesz mógł sprawdzić skuteczność bombardowania, jak również obejrzeć MIG - a usiłującego umknąć przed Sidewinderem. W opcji ACMI będziesz mógł dokładnie prześledzić moment, kiedy radar namierzył przeciwnika i zobaczyć, dlaczego rakieta nie trafiła w cel. Symulator ten, wypuszczony na rynek w 1992 roku, posiada pewne nowatorskie rozwiązanie w stosunku do swoich poprzedników - ekran obserwacji celu. Jest to duże okno pokazujące cel Twojego ataku (jeśli masz wyłączony radar nie otrzymujesz danych o położeniu celu lub jeśli cel jest za Tobą) i dwa okienka pokazujące położenie celu względem kokpitu Twojego samolotu wskali 360 stopni, i położenie Twojego samolotu względem horyzontu, dzięki czemu nie wmeldujesz się przypadkiem w ziemię. Jeśli znasz te nerwowe przechyły samolotu w poszukiwaniu celu to docenisz ten tryb obserwacji, dzięki któremu będziesz mógł dokładnie, bez szukania po całym niebie, naprowadzić Twój samolot na wroga. Jeśli posiadasz komputer 386 z koprocesorem lub 486 możesz skorzystać (jeśli wybieżesz model HIGH FIDELITY) z modelu lotu wykorzystywanego do niedawna w wojskowych symulatorach lotu.

Wymagania sprzętowe

A teraz trochę o wymaganiach sprzętu: komputer AT/12 MHz, 614000 wolnego RAM-u, DOS 5 lub wyższy, 11 MB wolnego na dysku twardym, karta VGA i monitor kolorowy. Dodatkowo potrafi obsłużyć: mysz, joystick, karty AdLib, Sound Blaster, Roland MT32, EMS, LAN, serial, modem, koprocesor. Ostatnio ukazała się gra Mig-29 dzięki czemu możemy sobie polatać jak w życiu: Mig-29 kontra F-16.

Crazy Pilot jr.





Jest taktycznie

Waszmościanki i Waszmościowie!

Doczekaliśmy! 12 czerwca zeszłego roku miało miejsce wydarzenie rangą dorównujące odkryciu Kopernika - w TS ukazała się po raz pierwszy rubryka Jest TAKTYCZNIE! Od tamtej pory wraz z kolektywem odniosłem dziesiątki zwycięstw taktycznych i strategicznych zagarniając wielokrotnie całą Ziemię o kilku układach słonecznych nie wspominając, a Harry zarobił miliony dolarów, spoczywające teraz na szwajcarskich kontach. Piszemy więc nadal nie dla pieniędzy, ale dla idei (i być może nam tak zostanie, jeśli nie będzie podwyżki).

Burzliwe dzieje redakcji (Triumwirat i te rzeczy) nie pozwoliły mi wykonywać pracy społecznie użytecznej w postaci regularnego pisania wstępniaków do "JT!". Korzystając jednak z chwili luzu (jubileusz w JT! świętowany jest miesiącem wolnym od pracy) pragnę podziękować wszystkim, którzy napisali krzepiące i krytyczne listy, mieszające z błotem nie tylko mnie, ale całą redakcję. Tego nam trzeba było (policje już na tropie).

Ponieważ rok temu pierwsze wydanie rewelacyjnego kącika gier strategicznych składało się wyłącznie z krótkich recenzji pragnę wyrównać tę niesprawiedliwość dziejową zamieszczając w wydaniu jubileuszowym same długie opisy. Mam nadzieję, że mi to wybaczycie, bo i tak nie macie innego wyjścia. Przypominam o konieczności regularnego wygrywania kampanii, tropienia agentów antytaktycznych i zwarcia szeregów (i nie tylko) w celu zdezorganizowania poczynań środowisk z natury wrogich rozstrzyganiu bitew za pomocą myszy

Ze strategicznym pozdrowieniem

Sir Haszak

UFO:

Mamy koniec XX wieku, a nad Ziemią pojawia się coraz więcej latających talerzy, spodków i innych części serwisu. Największe państwa świata reprezentujące wszystkie kontynenty postanawiają połączyć swe siły, by zmniejszyć aktywność obcych i zapobiec ich prawdopodobnej inwazji na naszą planetę. 11 grudnia 1998 powołują one organizację do walki z Obcymi zwaną Extraterrestial Combat (X-Com), finansowaną z ich składek, na czele której stoisz Ty. Masz za zadanie poznać wszystkie tajemnice wroga i zniszczyć jego kwaterę główną.

Cała trudność polega na tym, że musisz walczyć z dwoma wielkimi dolegliwościami: brakiem czasu i pieniędzy. Co miesiąc musisz składać raport o wynikach walki. Jeśli dane państwo odczuje na własnej skórze poprawę sytuacji (nic nad nim nie lata), a na Twym koncie pojawi się wiele punktów za udane misje - owo państwo przeznaczy większe sumy na organizację.



Przezwyciężenie ciągłego braku czasu i pieniędzy pozwoli Ci na sukcesy w walce z Obcymi. Ich cywilizacja jest bardziej rozwinięta, a siły zbrojne napadające na Ziemię lepiej wyekwipowane i uzbrojone. Musisz więc toczyć zawsze nierówną walkę. Jeśli jednak Ci się nie powiedzie, państwa - założyciele organizacji będą niezadowolone i ograniczą sumy przeznaczone na finansowanie Twej organizacji. Może nawet dojść do tego,



że któreś z państw zawrze porozumienie z przybyszami z UFO - w zamian za nowoczesne technologie tolerować ono będzie obecność Obcych na swym terytorium. Jednocześnie przestanie wtedy finansować organizację.

Baza

Początkowo organizacja dysponuje jedną, skromnie wyposażoną bazą. Oczywiście jedna baza to o wiele za mało, gdyż Twe samoloty na początku są bardzo wolne, a później mają mocno ograniczony zasięg. Możesz więc postawić 8 baz i warto się dobrze zastanowić, gdzie to będzie (pierwsza powinna stanąć w Stanach, jako u największego donatora, następna w Europie - tam kilka państw łoży na Twe utrzymanie).

Kolejno budowane urządzenia w bazie muszą mieć połączenie z już wybudowanymi (coś jak w Sim City z elektrycznością). Dość szybko należy więc wznieść pomieszczenia mieszkalne, magazyn (bardzo szybko się buduje), radar i hangar, w dalszej kolejności laboratoria i warsztaty.

W laboratoriach naukowcy pracują nad rzeczami, które udało nam się zdobyć od Obcych. Szybkość badań zależy od liczby naukowców, biorących w nich udział. Po odkryciu co to takiego i do czego służy, przedmiot może być już produkowany w warsztatach (choć część prac badawczych nie służy bezpośrednio produkcji, ale poznaniu budowy i zachowania Obcych). W zależności od wielkości produkowanego przedmiotu może on zająć mniej lub więcej miejsca w warsztacie, a to z kolei

1 UFO: Enemy Unknown





wpływa na liczbę inżynierów zatrudnionych przy jego konstrukcji. Przy produkcji bardziej zaawansowanych technologicznie urządzeń w bazie musi znajdować się odpowiednia ilość materiałów pochodzących od Obcych. Część z nich (Alien Alloys) możemy produkować samodzielnie, część (Elerium-115) możemy jedynie zdobywać na Obcych napadając na ich bazy lub lądując przy nieuszkodzonych statkach, zatrzymujących się na Ziemi.

Enemy Unknown

Pozostałe urządzenia bazy to magazyny, radary, systemy obrony. Magazyny należą do gumowych, bowiem trafia do nich wszystko, co wyprodukujemy i bywa tak, że inżynierowie ciągle znajdują miejsce dla produkcji bieżącej, podczas gdy dla urządzeń zakupionych miejsca nie ma. Dlatego należy sprawdzać co nam jest jeszcze potrzebne, a co nie i po remanencie robić wyprzedaż.

Radary dzielą się na długiego i krótkiego zasięgu. Z czasem mamy superradar, umożliwiający podsłuchiwanie rozmów na statkach przeciwników, co pozwala określić ich wielkość, klasę, cel misji i skład załogi. Systemy obrony są automatycznie uruchamiane w przypadku desantu na bazę. Prócz tego możemy wybudować pomieszczenie dla Obcych wziętych do niewoli i pomieszczenia mieszkalne dla załogi bazy (żołnierzy, naukowców, inżynierów).

Ostatnim rodzajem pomieszczeń w bazie są hangary. Każdy z nich może pomieścić tylko jeden samolot.

Wszystko musimy budować, co pochłania nieco czasu i pieniędzy. Przy planowaniu należy więc rozpocząć przynajmniej jedno pomieszczenie o krótkim czasie konstrukcji. Później każda buowla wymaga pewnej sumy na utrzymanie, więc należy z kolei uważać, by nie przeinwestować.

Plan ogólny

Glob, spełniający funkcję mapy strategicznej, informuje nas o tym, gdzie znajdują się nasze bazy i pokazuje wykryte statki przeciwnika. Możemy na niej wskazać bazę, z której wysyłamy myśliwce, by przechwyciły przeciwnika, patrolowały wskazany teren.

Mając widok ogólny można także obejrzeć jednostki latające znajdujące się w poszczególnych bazach, zerknąć na zestawienie statystyczne dotyczące wydatków i przychodów Twej organizacji, aktywności UFO oraz własnej w poszczególnych krajach i rejonach świata, zajrzeć do UFOPEDII (na wzór CIVILOPEDII z gry CIVILIZATION - suma wiedzy jaką dysponujemy o UFO i własnej bazie). Ostatnią pożyteczną opcją jest przejrzenie wzrostu składek państw - założycieli organizacji. Te, które obniżyły swe składki, są niezadowolone i należałoby je dopieścić np. przez założenie bazy. Ponieważ nie możesz być wszędzie i masz ograniczone fundusze, dbaj na początku o państwa dające najwięcej.

Walka

Po wykryciu przeciwnika, przechwytujesz go (w wariancie optymistycznym) i dochodzi do walki, w której naszym zadaniem jest wskazanie postępowania myśliwcowi. Do wyboru mamy walkę zwykłą (strzelanie z maksymalnej odległości limitowanej zasięgiem działek), ostrą (maksymalne zbliżenie) lub ciągłą (zbliżenie i oddalenie).



Po ewentualnym zestrzeleniu należy wysłać żołnierzy, mających za zadanie eliminację Obcych pozostałych przy życiu. Po wylądowaniu żołnierze muszą zostać wyekwipowani w broń (pancerze otrzymują w bazie) uprzednio załadowaną na transportowiec. Pamiętaj o wygodnym rozłożeniu ładunku (np. zapasowych magazynków), bowiem każde sięgnięcie do plecaka kosztuje (to, co najpotrzebniejsze, chowamy za pas). Pamiętaj też, by nie pchać za dużo jednemu człowiekowi - będzie się poruszał nieprzyzwoicie wolno, co jest jednym z lepszych sposobów przeniesienia się na tamten świat.

Samo pole bitwy sposobem wykonania przypomina Laser Squada. Trójwymiarowa grafika, plansze oddające zarówno wygląd terenu w zależności od strefy klima-



tycznej i miejsca lądowania (pustynia, dżungla, krajobraz polarny, miasto, baza), jak również porę dnia. Podczas walki oddane są również ogień i dym, mające zresztą wpływ na celność.

Walka podzielona jest na następujące po sobie tury nasze i przeciwnika. W czasie własnej tury możemy przemieszczać własnych żołnierzy (niewykorzystany czas możemy użyć na strzał w turze przeciwnika). Żołnierze opisani są kilkunastoma cechami (mobilność wyrażona czasem, energia niezbędna do poruszania, celność strzałów i rzutów, odwaga, opancerzenie itp.), z których najważniejszy jest czas upływający po każdym ruchu (np. półobrót kosztuje 2 jednostki). Większość plansz jest wielopoziomowa, co wymusza zwracanie uwagi nie tylko na to, aby się nie potknąć, ale również częstego rozglądania się. Tego czego nie widzą Twoi żołnierze, nie ma na planszy. Może się okazać, że oszczędzanie na rozglądaniu się doprowadzi do sytuacji, w której o stojącym obok przeciwniku dowiesz się dopiero po przyjęciu serii z jego działka. Na szczęście jeśli patrzymy już w dobrą stronę, program sam informuje nas, iż mamy w polu widzenia Obcego. Jeśli dwóch wrogów stoi w jednej linii, widzieć będziemy tylko pierwszego. Pamiętaj, że jeśli Obcy osunie się na ziemię nie zawywszy przepisowo, jest on tylko ranny i należy zabrać mu broń. Za jakiś czas znów ożyje i odzyska ochotę, by nam szkodzić.

Jeśli zapomniałeś wziąć lepszej broni z bazy zawsze można ją zdobyć na wrogu (wyjątek - masz puste ręce). Używać zdobycznej broni możesz jednak dopiero wtedy, gdy przebadali ją Twoi naukowcy.

UFO jest grą świetną z paru powodów. Po pierwsze wykreowany w niej świat wydaje się wciąż rozwijać. Oczywiście Ty, dzięki swym naukowcom odkrywasz tajemnice Obcych, stając na wyższym szczeblu rozwoju, ale oni również się rozwijają, wprowadzając do walki coraz to nowe stwory. Dzięki temu grać można dość długo z niesłabnącym zainteresowaniem nawet na najniższym poziomie. Po drugie, dołożono do walki ideologię sprawiającą, że ma się ochotę rozwalać kolejne statki i bzy Obcych. Po trzecie - bardzo dobra grafika pola walki, połączona z cechami rzeczywiście mającymi wpływ na zachowanie w bitwie (np. aspekt psychologiczny - panika).

Nie obyło się bez wad (np. Obcy strzela do własnego kolegi, jeśli ten stanie na linii strzału), ale mimo tego warto obronić Ziemię przed przybyszami z kosmosu, czego i Tobie życzę

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi:
PC 386

Jest taktycznie

Na horyzoncie pojawił się tuman kurzu i szybko zbliżał się, niosąc niepokojącą wiadomość, że ktoś jedzie. Spora grupa pasterzy wyległa z jurt, by spojrzeć, kogo po stepie niesie. W odpowiedzi doszły ich tentent kopyt i garść strzał, pozbawiając ciekawskich złudzeń, a przy okazji życia.



Po raz drugi mamy możność podbić prawie całe Europę i Azję, stając na czele walecznych oddziałów mongolskich. W stosunku do wersji poprzedniej wprowadzono sporo zmian. Po pierwsze dodano nieco opcji (m.in. dziedziczenie), zmieniono grafikę i organizację walki. Autorzy odeszli od heksów (przynajmniej teoretycznie), zmieniono ikony oddziałów na mapie strategicznej i wprowadzono zupełnie inne rozgrywanie taktyczne bitew. Teraz na polu bitwy można dowodzić oddziałami oddanymi przez ich sylwetki, a nie ikony. Poza tym wprowadzono zróżnicowaną muzykę w zależności od kraju, w którym się znajdujemy (wyszło to średnio).

Do dyspozycji mamy 4 scenariusze, z czego 3 dostępne są bezpośrednio - na 4. musimy zasłużyć.

Scenariusze

O powodzeniu w grze decyduje często wybór strony konfliktu, po której się opowiemy, bowiem każde z proponowanych państw ma swe dobre i złe strony. Z pewnością ważnymi cechami przy wyborze są: położenie geograficzne państwa, siła armii (wielkość, jakość oddziałów, uzbrojenie), wielkość rodziny panującej (dziedziczenie) i liczba i jakość generałów. Poniżej krótka ściągawka:

1. Conquest of Mongolia (1184) - jednoczenie Mongolii

The Mongols - kiepskie położenie, niezbyt liczna, ale złożona z niezłych jednostek armia, wielu świetnych generałów i liczna rodzina;

The Keraits - niezbyt dobre położenie (co prawda blisko kupców, ale zbyt dużo sąsiadów), silna armia, dużo generałów (słabych), mało następców;

The Naimans - dobre położenie (2 terytoria, kupcy, mało sąsiadów), prawie brak generałów, liczna armia (kiepska), niewielu sukcesorów;

The Jadarans - fatalne położenie, mało generałów, brak dzieci, silna armia.

2. Genghis Khan's Grand Ambitions (1206) - tworzenie Imperium Mongolskiegow Azji

Mongol - fatalne położenie, silna armia, dowodzona przez licznych i doskonałych generałów, silna dynastia;

Kamakura - świetne położenie, stosunkowo silna armia, starzy generałowie, ale młody władca; dobry wybór na początek;

Khorezm - średnie położenie i liczebność armii, dość silna dynastia;

Ghore - położenie średnie (2 prowincje na początek), słaba armia;

Angevin - znakomite położenie (tylko 1 sąsiad), średnia siła armii, mało potomków i generałów;

Capetian - dobre położenie (perspektywa zdobycia Anglii i wykorzystania jej jako bazy zaopatrzeniowej), średnia siła armii

Genghis



3. The Birth of Yuan Dynasty (1271) - rozwój Imperium za czasów Kubilaja

Yuan Dynasty - nie najlepiej położone, choć rozległe terytorium, silna armia, wielu dobrych generałów, liczni kandydaci na następców tronu;

Il - Khan Empire - kiepskie położenie, silna armia, mało generałów i słaba dynastia;

Byzantium Empire - fatalne położenie, średnia armia, mało generałów, brak potomków męskich;

Mameluke Sultan - dobre położenie (nadzieja na bazę w Egipcie niezagrożoną atakiem nieprzyjaciół), silna armia, mało generałów i potomków;

Sicilian Kingdom - kiepskie położenie, średnia armia, mało generałów i słaba dynastia;

Kamakura Shogun - dość dobre położenie, dość silna armia, wielu generałów, słaba dynastia.

4. Road to World Conquest (1185) - cały świat (Europa i Azja) czeka na Twój podbój; uszanuję wolę autorów i nie ujawnię szczegółów - to ich TOP SECRET.



1 Genghis Khan II



Scan By Vangis 2004
for CcOnLine

Khan II

Poradnik Mongoła

a) Polityka wewnętrzna i zagraniczna

1. Stwórz państwo ze strefami bezpiecznymi, nie zagrożonymi przez przeciwników. One będą stanowić zaplecze gospodarcze dla poczynań militarnych. Na terytoriach bezpiecznych ustaw politykę Economy, na obrzeżach imperium Military, a tam, gdzie masz niskie poparcie Domestic, co zmniejszy zyski, ale zapobiegnie buntowi.

2. Pozostaw politykę wewnętrzną zarządcom prowincji - wiedzą, co robią; wyjątkiem są kupno lub sprzedaż po przybyciu kupców oraz podczas przygotowania wypraw wojennych. To samo tyczy się wydawania rozkazów w prowincji, w której się znajdujesz - oszczędzisz tym samym czas.

3. Przybywający kupcy mają swe preferencje: Chińczycy najdrożej zapłacą za futra (Fur), tkaniny (Textiles), najtaniej kupić u nich można broń (Arms), jedwab (Silk), wyroby z drewna (Woodwork), porcelanę (Ceramics) i przyprawy (Spices); Ujgurzy cenią sobie wyroby z drewna, zaś najtańsze są u nich klejnoty (Gems) i biżuteria (Jewelry); kupcy islamscy słono płacą za biżuterię, najtaniej sprzedając futra, lekarstwa (Medicine) i szkło; sprzedając coś Wenecjanom, najkorzystniejszą cenę otrzyma się za jedwab, klejnoty, lekarstwa, porcelanę i przyprawy; najmniej płaci się u nich za tkaniny.

4. Często bywaj w domu. Zwiększasz w ten sposób swe szanse na kolejnego potomka, a jeśli już jakichś masz - uczą się od Ciebie przymiotów potrzebnych następcom tronu. W domu możesz przy okazji wysłuchać od żony, który z generałów jest niepewny politycznie i upewnić swych krewnych, że żyjesz.

5. W polityce zagranicznej słuchaj się swego doradcy, z wyjątkiem zawierania rozejmu, którego to zawsze odradza. Nie zawieraj rozejmu tylko jeśli: prowincja dopiero co wyrwała się spod Twej kontroli, jest słaba, a Ty gotów jesteś do ataku lub chroni strefę bezpieczną, pozostającą na jej zapleczu. Jeśli wysyłasz delegacje z prośbą o przymierze, wybieraj kraje dosyć silne, mające w swym sąsiedztwie przeciwnika o podobnej sile.





b) Bitwa

1. Trenuj armię przy każdej okazji. Nie zapominaj też o uzbrojeniu (szczególnie ważne przy broniach miotających) oraz poparciu społecznym i zaopatrzeniu (inaczej w chwili prawdy zostaniesz sam na polu bitwy).

2. Używaj oddziałów zgodnie z przeznaczeniem (np. nie szarżuj łucznikami). Oddziały miotające (np. łucznicy, katapulty) staraj się osłaniać oddziałami dobrze walczącymi na krótki dystans, co znacznie przedłuży czas życia i efektywność miotaczy, zazwyczaj nieodpornych na szarże. Jeśli masz szybkie jednostki łucznicze (np. Mongołowie), dobre efekty daje strategia podjazdowa - seria strzałów i odskok. W ten sposób zupełnie unikasz strat, gdy atakujesz zamek, a dowódca przeciwnika jest słaby (w następnym starciu znów masz pełne kołczany), a ograniczasz je walcząc w polu. Nie szarżuj też na jednostki zbyt silne - osłabisz tylko siebie. Poczekaj z szarżą, aż w toku walki w szeregi przeciwnika wedrze się nieład (disarray); na miotaczy można szarżować od razu.

3. Niszcz kolejno oddziały wroga wchodzące do bitwy, starając się, aby jeden oddział przeciwnika walczył z dwoma lub trzema Twoimi. Swoje mocno wykrwawione oddziały (poniżej 50 ludzi) chowaj za plecami współtowarzyszy. Po zakończonej bitwie staną się pełnowartościowymi jednostkami.

4. Nie stawaj sam na czele oddziału, jeżeli nie jesteś przekonany, że to jedyny sposób na odniesienie zwycięstwa. Unikaj tego zwłaszcza wtedy, gry oddział jest pod ostrzałem.

5. Jeśli chcesz otrzymać informację o składzie i jakości wojsk przeciwnika, zgłoś się po informację w pierwszej turze, gdyż później część z nich wejdzie w krzaki i dostaniesz niepełne informacje.

Mając tę garść informacji z pewnością będzie Ci nieco łatwiej stawać w polu. A warto spróbować, gdyż Genghis Khan II wydaje się o niebo lepszy od poprzednika.

Sir Haszak

Producent: Koei Software
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których biega: PC





Skąd Mongołowie?

Temudżyn, władca plemienia koczującego na wsch. stokach gór Chentej u źródeł Kerulenu i Ononu sprzymierzył się z władcą Keraitów i podbił Merkitów, potem rozprawił się ze sprzymierzeńcami, a w 1204 roku pokonał w bitwie w górach Czangaj zjednoczone wojska Najmanów, Kałmuków i Tatarów. W 1206 roku mógł już ogłosić się Dżyngiz Chanem (wielkim chanem Mongołów).

Zapoczątkował tym samym serię podbojów, w trakcie których on i jego następcy opanowali większą część Azji łącznie z silnym państwem Chorezmu i cesarstwem Chin (Kubilaj, wnuk Dżyngiz Chana, w 1271 obwołał się cesarzem), uzależnili księstwa ruskie oraz dotarli do Europy Środkowej, trzy razy najeżdżając Polskę. Na wszystkich podbitych ziemiach szybko usuwali zniszczenia wojenne, budowali nowe miasta i popierali rozwój handlu.

Swe sukcesy Mongołowie zawdzięczali nowej taktyce i organizacji wojska. Armia, zorganizowana według systemu dziesiętnego, składała się wyłącznie z doskonale wyćwiczonej i wyekwipowanej jazdy podzielonej na ciężką (do szarży) i lekką (łuczników). Najazdy poprzedzone były dobrze zorganizowanym wywiadem i rozpoznaniem walką. W czasie bitwy dowódcy mongolscy nie szli wzorem Europejczyków w pierwszej linii, ale pozostawali na tyłach, skąd dowodzili.

Ich sposób dowodzenia i inne nowinki taktyczne, znane ze stepów Rusi, wykorzystał Jagiełło w bitwie pod Grunwaldem, na stałe wprowadzając te elementy do polskiej sztuki walki.

Podobne:
Nobunaga Ambitions II - zjednoczenie Japonii w XVI w.; mniej przyjazny interfejs, nieco inne opcje; Amiga, PC
Romance of the Three Kingdoms - walki o zjednoczenie Chin w XII w.; Amiga, PC





Jest taktycznie Airlines

Pieniądz lubi konkret, tak więc będę się streszczał. Poniżej, w oszczędnej, punktowej formie, próba odpowiedzi na odwieczne pytanie "Co zrobić, aby wygrać, a nie przegrać? "

Ogólniki

1. Kto nie maszeruje, ten ginie. Twórz i mnóż, wszerz i wzdłuż. Im więcej, tym lepiej. Gdy czekasz i zwlekasz, to potem uciekasz.



2. Na parę rzeczy i ludzi nie masz wpływu - więc się przystosuj.

Finanse

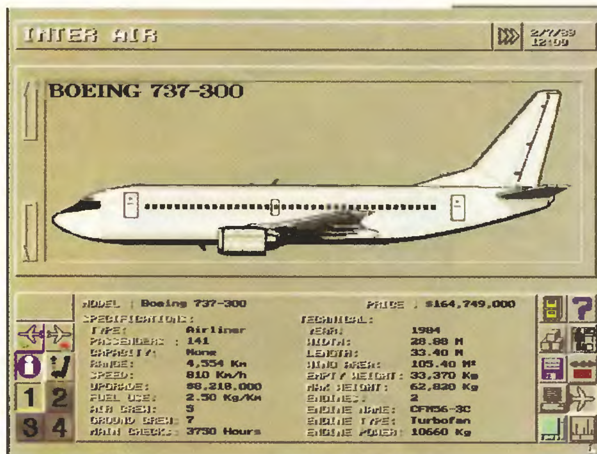
1. Twój kapitał zakładowy na starcie wynosi 100 milionów dolarów, z czego 50 milionów znajduje się w kasie, a drugie 50 - w akcjach. Tylko gotówka daje Ci jakąkolwiek możliwość manewru; jeśli chcesz uruchomić kapitał zamrożony w papierach wartościowych, musisz je najpierw sprzedać.

2. Niestety, tylko połowa forsy należy do Ciebie - reszta to zaciągnięty kredyt bankowy, który będziesz musiał stopniowo spłacić. Terminy i kwoty spłat są stałe (co miesiąc) i nieprzekraczalne, co jest najczęstszą przyczyną smutnego końca Twojej firmy. Zaczynamy więc od ustalenia najmniejszej możliwej raty, którą zaakceptuje bank (wartość ta nie jest stała i zależy od sumy pożyczki; przy początkowym kredycie równa się 1,3 mln $).

Jeśli kiedyś w przyszłości przyjdzie komuś niezdrowa chęć na skorzystanie z bankowych pieniędzy (co odradzam), powinien pamiętać o dwóch rzeczach: 1) pożyczka musi mieć pełne pokrycie w stanie konta, 2) w miarę upływu czasu rośnie stopa procentowa (pod koniec lat 80-tych jest to już 16%), co sprawia, że trzeba będzie oddać dużo więcej niż się wzięło.

3. Program odgórnie wyklucza możliwość przejęcia firmy przez któregokolwiek z konkurentów. Stąd też maksimum tego, czego można się pozbyć, to 49% udziałów. Wbrew pozorom jednak, nie jest to bezbolesna forma dopływu gotówki - kiedy rzucamy akcje na rynek, ich kurs spada i za każdą następną porcję dostajemy coraz mniej.

4. Trzymaj kasę twardą ręką - początkową pensję (1000$) obniż o jakieś 30-40%, poczekaj na oznaki buntu, potem powoli (co 50-100$) podnoś do momentu, aż ludzie przestaną szemrać. Unikaj strajków - tracisz na nich dużo większe pieniądze niż na symbolicznych podwyżkach (zwykle wystarczają); żadnych szerokich gestów, bo spotkasz się ze swoimi pracownikami przed Urzędem Zatrudnienia.



FINANCES
HarryAirlines
LIQUID ASSETS .. $286,418,292,000
BANK LOAN $0
MONTHLY PAYOFF $0
FLEET VALUE ..: $3,717,000
SHARES $30,000,000
QUOTATION ....: 1262
SHARE HOLDING .. 7100

Loty rejsowe

1. Dla każdej trasy należy ustalić cenę optymalną, bazując na prognozach "Route balances" (są dokładne). Niekoniecznie obniżka cen musi prowadzić do wzrostu wpływów - zależy to od konkretnej trasy, komfortu obsługi, image'u i pozycji firmy na rynku (duży może więcej... sobie pozwolić).

2. Twoja flota również musi być efektem kompromisu - ceny, kosztów upgrade'u, napraw i parametrów technicznych. Nie szalej za nowinkami - terminowo konserwowane starocie są niewiele mniej wydajne, za to kilkakrotnie tańsze. Robienia zapasów nie polecam, ale kupuj, jeśli masz trochę wolnej kasy i plany na przyszły rok (wtedy będzie ok. 20% drożej).



3. Dobrze zarabia się na trasach europejskich, dalekowschodnich i w rejonie Zatoki Perskiej; jeszcze lepiej - na połączeniach interkontynentalnych. Jedyną przeszkodą w rozbudowie tych ostatnich może być zasięg Twoich maszyn - częściowo da się to ominąć poprzez loty wahadłowe (z międzylądowaniem).

Kontrakty czarterowe

1. Nie stawaj do przetargu, gdy: kiepsko płacą (kontrakt musi dać więcej niż regularna linia), nie posiadasz wolnej maszyny (ani kasy na nową), nie porównałeś długości trasy/liczby pasażerów/tonażu ładunku z tym, co masz lub możesz mieć.

2. Lepiej mniej, za to skutecznie. Kontrakt to grube miliony, ale kara za jego niedotrzymanie - niewiele mniej (50 - 80% ceny).

3. Instaluj się z wyprzedzeniem i na właściwej trasie, sprawdź miejscowości i nazwy lotnisk - inaczej to Ty zostaniesz sponsorem.

Konkurencja

1. Nie wykupią ani jednej akcji Twojej firmy, nie mówiąc już o całym przedsiębiorstwie. Czy to nie piękne? - może i byłoby, gdyby nie fakt, że ów mechanizm działa w obie strony.

2. W grze nie ma żadnych "stref wpływów" - każdy lata na tych trasach, które uważa na najbardziej opłacalne. W związku z tym nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zainstalować się tam, gdzie działa konkurent - jest to praktycznie jedyny sposób, aby go finansowo wykończyć.

3. Ceny jako element walki konkurencyjnej wyraźnie się nie sprawdzają; zarówno zbyt wysoki, jak i zbyt niski ich poziom powoduje odpływ klientów (patrz "loty rejsowe"). Tym, co faktycznie

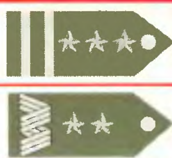


niszczy przeciwnika, jest Twoja przewaga pod kątem (w kolejności rosnących kosztów): jakości obsługi (lepsze wyposażenie samolotów), szybkości połączeń (nowsze maszyny) i liczby lotów (więcej latawców w garażu).

4. Rzadko albo nigdy będziesz w stanie zafundować sobie wszystkich w/w przyjemności, czyniąc tym samym agonię wroga szybką i bezbolesną. Inna sprawa, czy będzie to konieczne - przy takim obciążeniu spłatami kredytu niewiele mu trzeba (i Tobie zresztą też), żeby zacząć szybki zjazd po równi pochyłej.

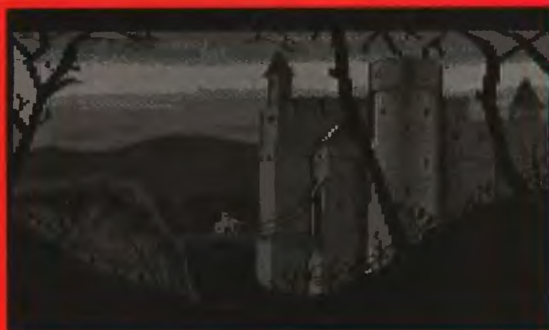
5. Podwyżki cen nie są generalnie mile widziane, przy czym na każdej z tras ludzie reagują inaczej (wyjątkową odporność na ból - do czasu - wykazują kraje Zatoki Perskiej i pasażerowie lotów długodystansowych). W czasach konkurencji raczej poszukaj pretekstu, bo inaczej zaczną Cię bojkotować (bardzo dobrą wymówką są kryzysy paliwowe, można wywindować ceny wyżej, niż wynikałoby to z prostej matematyki). Jeśli szczęśliwie zostałeś monopolistą - wiadomo, ale z umiarem. W niektóre miejsca można również dopłynąć lub dojechać, a nie wszystkim się śpieszy.

Harry

1 Airlines



2 Książe

KSIĄŻE





Gra o tym tytule to nowe dziecko warszawskiej firmy Mirage. Przenosi nas ona w czasy średniowiecza. Jest to gra w stylu "Defender of The Crown", ale dużo bardziej ciekawa, dotyczy bowiem historii Polski. Akcja rozgrywa się w XIII wieku, kiedy to Polska podupadła, podzielona pośród wielu książąt. Nękana wojnami domowymi oraz najazdami sąsiadów była bliska upadku.

"Księcia" oparto na realiach historycznych, od których autorzy robią liczne odstępstwa. Dopatrzeć się można wielu błędów, ale nie to jest tutaj najistotniejsze.

Na wstępie każdy gracz ma do wyboru jednego z czterech książąt. Każdy ma inne cechy. Jeden jest waleczny, lecz biedny; inny posiada bogatą dzielnicę, natomiast ma nikłe siły wojskowe. Ich szczegółowe dane znajdują się w instrukcji, więc nie będę ich przytaczał. Napiszę, że cechy jednego z nich są zawsze losowane przez komputer. Należy się tutaj duży plus dla autora za urozmaicenie gry.

Po dokonaniu wyboru przechodzi gracz do gry właściwej. Polega ona na wydawaniu odpowiednich komand przy pomocy ikon.

Określają one kolejno: wsparcie finansowe dla innej dzielnicy, pertraktacje, ustalanie wysokości podatków, raport z wybranej dzielnicy, mapę sytuacyjną, tworzenie i pergrupowywanie armii, wysyłanie wypraw wojennych, inwestycje, stan posiadania, zakończenie działań (przejście do następnego roku).

Stopień komplikacji gry umożliwia osiągnięcie celu gry (zjednoczenie kraju), choć biorąc pod uwagę złożoność problemu, nie wydaje się to łatwe. Tak więc w każdej dzielnicy tworzy się grupa ludzi zwana opozycją. Jest to siła, która może mieć decydujący głos w niektórych momentach o sprawach tronu. Należy na nią zwracać uwagę, jeżeli nie chce się utracić prowincji.

Kolajną elementem, która urealnia grę, są najazdy z zewnątrz. Jeżeli gracz włada prowincją zachodnią, to powinien uważać na najazdy Brandenburgii. Prowincje wschodnie atakowane są przez Litwinów i Krzyżaków, południowe zaś przez Czechów i Węgrów. Jest to także kolejna przeszkoda do zdobycia korony. Wszystkie dzielnice trzeba zjednoczyć, a dzielnice zależne mają wsparcie wojskowe od obcych państw.

W drodze do zdobycia korony i zjednoczenia kraju pomóc może nie tylko wojsko, ale także zręczna polityka i operowanie funduszami. Mały prezent dla sąsiedniego władcy może być bardzo dobrze odczytany, czasami nawet daje się dogadać i bezboleśnie zyskuje się kolejną dzielnicę. Zyskiwanie sojuszników bardzo się opłaca.

Jedynym największym problemem na jaki gracz napotyka to oczywiście kasa. O nią się wszystko rozbija. Za pieniądze najmuje się ludzi, buduje zamki i przekupuje się innych władców. Jedynym z kolei źródłem dochodów są podatki. Dla każdej dzielnicy ustanawia się osobną stopę podatkową. Niestety im jest ona wyższa, tym silniejsza się staje opozycja. Nie jest więc prostym zadaniem wyrobić się w rocznym budżecie, kiedy się dysponuje tylko jedną dzielnicą. Ewentualne pomysły rozwiązania problemu pozostawiam Wam drodzy gracze.

Oczywiście siła władcy nie zależy tylko od zawartości jego kieszeni i liczby żołnierzy. Bardzo ważne jest także "zaplecze". Chodzi tutaj o miasta i zamki. Jest to kolejna rzecz o którą sprawiedliwy i dobry władca się troszczy. Im więcej miast, tym więcej ludzi, a co za tym idzie, także pieniędzy. Wnioski niech wyciągnie każdy sam. Zamki natomiast bronią rubieży kraju zarówno przed najazdem z zewnątrz, jak i zakusami zazdrosnych i chciwych braci - Piastów. To chyba wszystko, co da się napisać nie przepisując instrukcji.



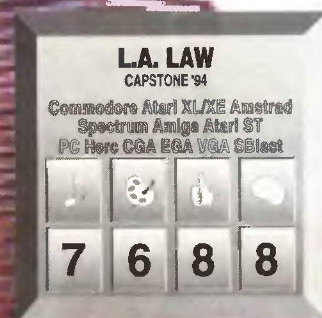


Gra jest ogólnie doskonała. Grafikę zrobiono w kilku odcieniach szarości, jednakże robi dobre wrażenie. Dźwięków brak. Trochę szkoda, bo muzyka w intro brzmi zachęcająco. Najważniejszym powodem zajęcia się "Księciem", co polecam, jest profesjonalny poziom pierwszej gry strategicznej wydanej w kraju.

Wiewiór

P. S. Otrzymaliśmy grę w wersji beta. Ostateczna wersja ukaże się na rynku na przełomie czerwca i lipca.

Producent: Mirage Software
Rok wydania 1994
Cena: 55 tys. zł
Komputery, na których chodzi: Atari XL/XE











LA Law

Gra powstała na podstawie serialu telewizyjnego "L.A. LAW", który opowiada o perypetiach prawników. Przystępując do gry wcielasz się w jednego z adwokatów, w wyniku czego godzisz się na uporanie się z ośmioma, dosyć trudnymi sprawami. Najwięcej zabawy jest, gdy sam próbujesz rozwikłać sprawę ale jeżeli nie dasz sobie rady to...

Oto jnajprostszy sposób rozwiązania zagadek:

1. THE WRATHUL RACE

Wybierz się do biura prokuratora i zabierz orzeczenie lekarskie (medical reports). Wróć do swojego biura i wykonaj kilka telefonów. Zadzwoń do znajomego lekarza i spytaj go o ilość białych ciałek we krwi - leukocytów (white blood cell). Zadzwoń do Josepha Spanozziego i spytaj o osobistego lekarza Eddiego. Znowu zadzwoń do Josepha Spanozziego i tym razem spytaj o orzeczenie lekarskie. Ruszaj do sądu na rozpoczęcie rozprawy. Jako opcję początkową wybierz zdanie o AIDS. Dalej to już Twoja improwizacja...

2. THE BLOWN WHISTLER

Zatelefonuj do pana Oscara Berranta. Zadzwoń do niego trzy razy. Za pierwszymi dwoma razami telefon będzie zajęty. Dopiero za trzecim razem odezwie się automatyczna sekretarka. Wybierz drugą wiadomość, którą zostawisz dla Berranta. Poczekaj, aż Berrant zjawi się w Twoim biurze i spytaj się go o raporty (reports). Zadzwoń do kaprala McClarena oraz majora Campbella, po czym znowu do kaprala McClarena. Weź kopię listu. Zadzwoń do Rollingsa i zadaj mu wszystkie możliwe pytania, oprócz pierwszego. Zadzwoń do Franka Borsona i powiedz mu, że wyślesz mu list i raporty, aby je zanalizował. Czas na rozpoczęcie przepychanek w sądzie. Wybierz się więc do sądu. Spytaj się Rollingsa o: "not prepared by you" oraz "everyone got their own typewriter". Spytaj się Franka Borsona o "typed by same person", "specification" oraz " procedure". No i dalej według pytań, do samego zwycięstwa.

3. THE BATTERED BOY

Mam nadzieję, że akta sprawy już poznałeś, więc postaraj się teraz o orzeczenie lekarskie od pani Deborah Hannah z Instytucji Ochrony Praw Dziecka. Zleć Johnnemu Panoziemu, aby dowiedział się czegoś o Tonym. Następnie poproś go o wszelkie informacje związane z wydarzeniem z 9 Lipca. Porozmawiaj z Nancy Hamilton, a dowiesz się o Tonym Jr. Zleć Josephowi Spanoziemu, aby dowiedział się czegoś o Tonym Jr. Udaj się do sądu na rozprawę. Spytaj się Tonyego Hamiltona o pracę i wyjazdy. Nancy Hamilton stwierdzi, że całe wydarzenie zaszło, kiedy obydwaj chłopcy bawili się razem. Teraz już tylko daj Tonyemu Jr. wytłumaczyć się z winy i sprawa zamknięta.

4. THE HIDDEN ASSETS

Porozmawiaj z panią Stevens, aż Ci wspomni o Harrisonie i Birrelim. Zadzwoń do Spanoziego i zleć mu zebranie informacji na temat Johna Stevensa i Birelliego. Spotkaj się z Grace Van Owen, ona opowie Ci o Harrisonie. Zadzwoń trzy razy do Birelliego, aż połączysz się z automatyczną sekretarką. Spotkaj się z Douglasem Brackmanem, który da namiar na sierżanta Bamtona, do którego zadzwoń. Podczas rozmowy spytaj się Bamtona o Stevensa, Harrisona i Birreliego. Poproś Spanoziego o sprawdzenie Harrisona. Zadzwoń do Harrisona i powiedz mu o informacjach, które podał ci Spanozi. Zadzwoń do Johna Stevensa i powiedz, że znalazłeś kilka nielegalnych spraw z nim związanych.

5. THE KNOTTED STALKING

Spytaj Toma Mulleya o ochronę w budynku Samuela Renalda. Dowiedz się jak najwięcej o Charlotte Jamison od Spanoziego lub Craiga Jamisona. Zleć Spanoziemu przeszukanie apartamentu Samuela Renalda. Dowiesz się o kasetach video z biura ochrony budynku. Udaj się do sądu. Rozpocznij od stwierdzenia, że Martha Jamison została zamordowana, ale nie przez Craiga Jamisona. Spytaj się Craiga Jamisona, kto jeszcze miał klucz do jego mieszkania, gdy Martha Jamison została zamordowana.

6. THE STOLEN HOUSE

Zadzwoń do pani Hoskins i poproś ją o pełną historię jej wysiedlenia. Zadzwoń po raz drugi do pani Hoskins i poczekaj na nią, aż do Ciebie przyjedzie. Po rozmowie z nią, zadzwoń do Spanoziego i zleć mu zebranie informacji na temat Korliss i Wells. Kiedy dowiesz się, że Korliss jest wujem Wells, spotkaj się z Tomem Mulaneyem. Zadzwoń do Marci Kelly, która poda ci odpowiednie informacje z nagrań telefonicznych. Zadzwoń pod numer, który poda. Udaj się do sądu i walcz!

7. REVENGE OF THE MILQUETOAST

Odwiedź bibliotekę w celu odnalezienia materiałów ze sprawy czwartej. Udaj się do swojego klienta przebywającego w więzieniu. Pogadaj z nim, aż uzyskasz informacje na temat dziwnych telefonów przed morderstwem. Zadzwoń do Marcii Kelly. Zadzwoń do Roberta Donnera, zamiast niego złapiesz panią Donner. Porozmawiaj z nią, aż opowie o czerwonym Porsche. Udaj się do Arnolda Beckera, on da Ci namiar na Alexa Adamskiego. Zadzwoń do Adamskiego. Ten przefaksuje Ci listę samochodów. Zadzwoń do Spanoziego. Gdy oddzwoni, udaj się do biura prokuratora i powiedz co, wiesz o telefonach, porsche oraz Julie Anderson.

8. BECKER'S PROBLEM

Pogadaj z Lehmanem tak krótko, jak tylko się da. Przesiedź 4 godziny w bibliotece. Wróć do biura i znowu pogadaj z Lehmanem jak najkrócej. Posiedź w bibliotece 2 godziny. McKenzie i Brackman wezwą Cię na konferencję. Zadzwoń do Beckera do domu. Zadawaj mu pytania, aż powie o swojej sekretarce. Zleć Spanoziemu "sprawdzić" Lehmana, Ross i Coughlana. Zadzwoń do sekretarki Beckera i pytaj o wszystko, o co tylko można. Gdy Spanozi poda Ci zebrane informacje, udaj się do Brackmana. Poproś go o dane na temat Lehmana i Coughlana. Zadzwoń do Marcii Kelly. Zleć Spanoziemu "sprawdzenie" Lehmana. Odczekaj godzinę. Reszta to już dziecinna igraszka.

EMILUS

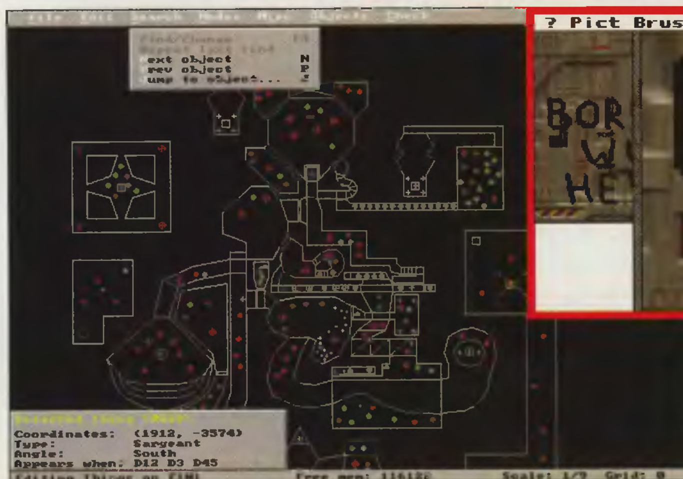
DOOM
dodatki



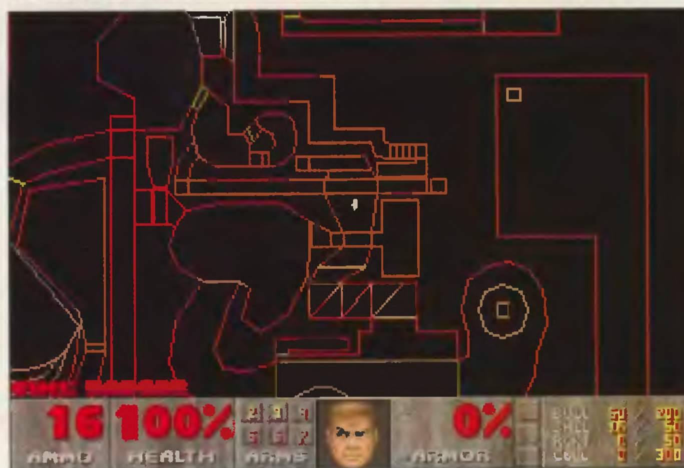
Ojciec zaDOOManych

DOOM-em zajmowaliśmy się już jakiś czas temu i właściwie można by do niego nie wracać, choć gra jest rewelacyjna pod wieloma względami. Postanowiłem jednak przyjrzeć mu się raz jeszcze - bynajmniej nie dlatego, że nie mam o czym pisać. Przyczyna jest znacznie ciekawsza.

Jak wiedzą wszyscy, którzy mieli okazję w DOOM-a zagrać, do naszej dyspozycji ID dał trzy misje, składające się z kilku poziomów każda. Co zrobić, gdy rozwiąże się już wszystkie zagadki i wystrzela do nogi wszystko, co się rusza? Można oczywiście skasować DOOM-a z dysku, można zacząć od początku, można też... No właśnie. Od jakiegoś czasu można też zaprojektować własny poziom i włączyć go w miejsce jednego z oryginalnych. Służy temu celowi kilka programów, z których przynajmniej jeden - DEU - dotarł do Polski.







Wszystkie niezbędne do gry dane znajdują się w jednym, wielkim pliku doom.wad. Znajdują się tam wszystkie dźwięki, sprite'y, faktury, którymi zamalowywane są ściany, oraz mapy poziomów. Bez odpowiednich programów sprawa jest nie do ugryzienia, jednak znalazło się kilku maniaków, którzy rozgryźli format pliku (nie bez pomocy fachowców z ID) i napisali odpowiednie narzędzia. Co można nimi zrobić?

Po pierwsze - i najprostsze - można pozmieniać bitmapy wykorzystywane w grze. W ten sposób - korzystając dodatkowo z Deluxe Painta - zaznaczyłem na drzwiach swoją obecność. Bitmapę najpierw wycina się z doom.wad programem dmimage2, potem poprawia według własnego widzimisię, a na koniec tym samym programem wstawia z powrotem na swoje miejsce. W ten sam sposób - mniej proste - można zmienić sprity i zacząć polować nie na pająka ale na swojego szefa, jednak przygotowanie spritów jest na tyle trudne, że nikomu go nie polecam jako zadania domowego.

Po drugie - i trudne - można samemu zaprojektować całkowicie nowy poziom i wstawić go na miejsce któregoś z już istniejących. Służą do tego celu przynajmniej dwa programy, screen który prezentujemy pochodzi z edytora DEU. Projektowanie poziomu jest dość skomplikowane - należy podeiniować położenia wszystkich ścian, połączyć je ze sobą, zamalować odpowiednimi fakturami, ustalić, jak ściana ma się zachować, gdy się ją naciśnie, gdy się w nią strzeli itd. Potem po całym poziomie rozmieszcza się różne dodatkowe pułapki, teleporty, przedmioty i wrogów. Gdy poziom wydaje się już gotowy (i program nie twierdzi, że coś jest nie tak), można go wkopiować w plik doom.wad i zacząć testowanie. Znalezienie wszystkich błędów nie będzie zapewne proste, ale efekt - własny poziom! - jest wart wysiłku. Można też skorzystać z kilkunastu, a może i kilkudziesięciu nowych poziomów, które krążą razem z opisywanymi narzędziami.

Wszyscy miłośnicy DOOM-a, którzy od czasu do czasu klęli podczas gry (ech, żebym ja to robił, to tu by wyskoczyło tych trzech żółtych i dwie niebieskie głowy, a klamka by była w kwasie!) zapewne już czują świerzbienie palców. Pozostał tylko jeden problem - gdzie są te wszystkie programy? Znam osobiście kilka miejsc, na przykład BBS Bajtka (Warszawa, 6284594, 19-9), a wkrótce (miejmy nadzieję, że nie później niż w czerwcu-lipcu) w BBS-ie Top Secret, który właściwie działa już dzisiaj, choć ciągle jeszcze czeka na obiecany komputer :-) I to by było na tyle. Żegnam się z wami DOOMny z kawałka solidnej, miejmy nadzieję, że komuś potrzebnej, roboty.



Borek

Kasparov's Gambit





O Garim Kasparowie słyszał chyba każdy. O programie szachowym sygnowanym jego nazwiskiem też mówiło się już czas jakieś temu, ale dopiero ostatnio został on sprowadzony do Polski przez legalnego dystrybutora. Warto więc przyjrzeć mu się bliżej - dobrych szachów nigdy dosyć!

Pierwsze, co przykuwa uwagę, to rewelacyjne wykonanie. Gra współpracuje z kartami SVGA osiągając rozdzielczość 640x480, oczywiście w 256 kolorach. Mamy do wyboru trzy typy trójwymiarowych szachownic, po prostu ślicznych. W trybie dwuwymiarowym jest oczywiście duża szachownica. Widzimy też okienko Kasparowa, gdzie widać dotychczasowy przebieg partii, komentarze arcymistrza do poszczególnych ruchów i wreszcie jego gębę. Dodatkowo komentarze usłyszymy mówione przez Blastera zaś w trakcie ich wygłaszania zobaczymy zaanimowaną scenkę z Kasparowem. Na tym nie koniec: dochodzi jeszcze okno analiz i mała szachownica - obie rzeczy pokazują, o czym komputera aktualnie myśli.



Oczywiście oprawa graficzna to nie wszystko. Ilość opcji oferowana przez "Gambit" jest wystarczająca: kilkudziesięciu przeciwników o różnym stopniu zaawansowania, rozmaite limity czasu na wykonanie ruchu, możliwość ustawienia dowolnej sytuacji i zalecenia rozwiązywania (np. zadanek "mat w n posunięciach"), możliwość ustalenia stylu otwarć komputera i kilka innych ciekawostek, choćby gra "na ślepo".

Jeżeli chodzi o walory czysto szachowe, to rzecz ma się nieco inaczej: wygląda na to, że Kasparow najlepszy nie jest. Pokonanie go w rejonie poziomu umiejętności 2500 jest stosunkowo proste. Faktem jest, że Alex grał kiedyś zawodniczo w szachy, ale było to dawno i nieprawda. Na najwyższe dwa poziomy napuściliśmy tatusia Alexa, który specjalizuje się w ogrywaniu rozmaitych komputerowych szachów. Tatuś na przemian bluzgał i myślał i po trzech morderczych meczach ostatecznie wygrał 2: 1. Oczywiście nie ma się czym przejmować. Komputer nie gra słabo i nawet całkiem zaawansowany amator będzie się mógł nieźle zabawić.

"Kasparov's Gambit" to gierka z rodzaju tych bardziej nastawionych na oprawę i wygląd niż merytoryczne podejście do tematu, niemniej jednak całościowo wypada świetnie i warto byście o niej pamiętali, jeżeli będziecie mieli ochotę na trochę "yntelektu".

Alex & Gawron

MICROMACHINES



Ach te czasy, kiedy miałeś 5 lat... kowboje, Indianie, kapsle, piaskownica, grabki i oczywiście - gabloty (zwane w gronach fachowców z tej dziedziny jako "żelaźniaki")! Tak, to dopiero były rajdy. Wszyscy na podwórku oczekiwali na ten moment od 2 miesięcy i wreszcie, gdy nadszedł, Stefan spod trójki nie przyszedł o umówionej godzinie "Q" ze swoim złotym T-Birdem. Następnego dnia wykręcał się, że lakier z jego machiny odchodzi, ale kto by słuchał takich frajerów, dlatego odwróciłeś się na pięcie i poszedłeś w stronę swojej czerwonej Mazdy, aby wypolerować jej blachę rękawem. Podobne sytuacje zdarzały się często, ale było to spowodowane Twoimi odwiecznymi sukcesami na tym polu i może trochę nadzwyczajnie długimi rączkami (to od wciskania "12" w windzie) - popychałeś swój wóz z niespotykaną zręcznością i zastraszającą prędkością i praktycznie nie miałeś równych sobie przeciwników. Najsmutniejsze było to, że jedyni weterani torów wyścigowych, którzy byli w stanie walczyć na tym samym poziomie, zestarzeli się. No cóż, w tej atmosferze przeżyłeś parę słodkich lat dzieciństwa, aż pewnego dnia dostałeś od rodzicieli na imieniny istne cudo: ogromny czterokołowy wóz z antenką. Tak to się zaczęło...

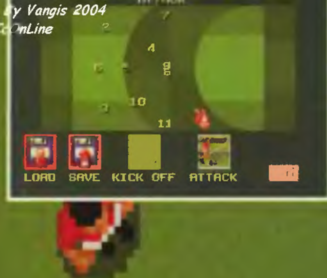




W "Micro Machines" wcielasz się w rolę operatora różnych rodzajów pojazdów sterowanych za pomocą fal radiowych. Do wyboru masz tryb prowadzenia wyścigu: "Jeden na jednego", albo z udziałem 4 maszyn. Możesz również zadecydować, czy grasz przeciwko swojemu kumplowi czy może jednak z dokładnym, ale popadającym w rutynę (często zgubną) komputerem. Najpierw musisz przejść eliminacje, decydujące o pozycji na starcie rajdu. Potem możesz już nałożyć gogle, wyrwać tłumik, wyjąć hamulce (bo tylko przeszkadzają) i na trasę! Po każdym wyścigu dwaj ostatni odpadają, a dochodzą nowi, lepsi rywale. Zmieniają się również rodzaje nawierzchni, otoczenie (stół bilardowy, piaskownica, łazienka, biurko, warsztat) i przede wszystkim maszyny (np.: na motorówki, bolidy F1, czołgi, helikoptery itd), a więc musisz pokonywać coraz to nne, trudniejsze przeszkody jak: łopatki, mydła, chrupki, ketchup, linijki, śrubki. I uważaj na zakrętach.

Złamania antenki życzy

PIOTRAS







Lothar Matthaus

Lothar Matthaus, znakomity piłkarz niemiecki, postanowił dorobić sobie na boku i sprzedać swoje nazwisko w charakterze szyldu dla kolejnej wersji komputerowej piłki nożnej. W taki oto sposób powstała gra o niezwykle oryginalnym tytule "Lothar Matthaus", znana amigowcom od jakiegoś czasu, zaś całkiem niedawno przeniesiona na PC-ty.

Liczba opcji oferowanych przez program jest satysfakcjonująca. Można rozegrać spotkanie towarzyskie, zagrać w pucharach lub w lidze, ustalić własną taktykę gry, obejrzeć i pozmieniać składy zespołów, wreszcie pobawić się opcjami dotyczącymi oglądania powtórek i ogólnej ilości informacji, które będziemy otrzymywać podczas gry. Warto tu dodać, że jeżeli chodzi o drużyny, to do wyboru mamy wszystkie pierwszoligowe kluby ligi angielskiej, niemieckiej, włoskiej, francuskiej i hiszpańskiej.

Ciekawa jest możliwość ustalanie taktyki: na ekranie widzimy całe boisko i swoich zawodników. Następnie dla każdej z możliwych sytuacji (np. rzut rożny, rozpoczęcie gry czy atak pozycyjny) ustalamy ustawienie zawodników. Aby się gracze zbytnio nie trudzili, producent podrzucił nam kilka schematów (gra ofensywna, defensywna, zrównoważona i normalna) - prawdę powiedziawszy nie ma co poza nie wykraczać.

Ustaliliśmy już co trzeba, no to gramy! Jednak koniecznie musimy tutaj zmieścić jeszcze jedną informację: otóż aby grać w lidze czy pucharach jakimś zespołem, należy go wpierw wybrać przy pomocy opcji "Edit team" i podać, iż będzie on kierowany przez gracza. Następnie należy jeszcze tylko przebić się przez opcje dotyczące bezpośrednio meczu: poziom trudności, czas trwania, rodzaj murawy itd. Jeszcze tylko kliknięcie na ikonie "Start Match" i już jesteśmy na boisku.

Gra oferuje dwie możliwości oglądania przebiegu meczu: od góry (jak w "Goalu" czy "Sensible Soccer") i z boku (jak z kamer telewizyjnych). To drugie ujęcie jest całkiem fajne, ale jeszcze daleko mu do ideału. Ponadto perspektywa utrudnia orientację, więc radzimy je stosować tylko do oglądania powtórek.

W trakcie gry piłka klei się do nogi zawodnika, dodatkowo biała strzałka pokazuje, gdzie znajduje się najbliższy nie kryty partner. Krótkie wciśnięcie "Enter" powoduje podanie do tego gościa, dłuższe - strzał, przy czym za sprawą pojawiającej się na tę okoliczność kolejnej strzałki można regulować jego siłę i kierunek. Rozegranie stałych fragmentów gry jest ciekawe, bowiem kierujemy nie zawodnikiem wybijającym piłkę, lecz tym, do którego ma ona trafić. Gdy istnieje szansa strzału z rzutu wolnego, można ten element opuścić i normalnie uderzyć.

Pewnej metody na strzelenie bramki nie ma, jednak skuteczne są rajdy na ukos z rogu pola karnego, musicie też wiedzieć, że ataki skrzydłami są skazane na niepowodzenie, natomiast atak środkiem boiska i strzał w róg bramki z ok. 11 metrów może zakończyć się sukcesem.

Wszyscy czekamy na naprawdę piękne gry piłkokopankowe po Mistrzostwach Świata. "Lothar Matthaus" może uprzyjemnić to oczekiwanie. Trudno tu mówić o rewelacji na skalę światową. Kilka lepszych pomysłów, jak np. wykonywanie stałych momentów czy widok z boku jest równoważone przez słabiej dopracowane zachowanie bramkarza czy nienaturalne niekiedy zachowanie piłki (np. obrońcy "kleją" piłkę przy silnych strzałach na bramkę). Tak czy inaczej, zagrać można i trochę dobrej zabawy będzie zapewnione.

Alex & Gawron

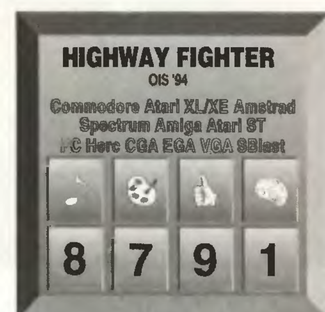
Highway Fighter

Emilusa wciągnął szał RPG, strategiczne zboczenia Sir Haszaka są powszechnie znane, zaś Zepsół ostatnio zajął się Wielką Polityką i zgorzkniał. W tej sytuacji tylko my pozostajemy gwarancją, iż "TS" będzie regularnie proponował swym PC-towym Czytelnikom gierki lekkie, łatwe i przyjemne, które pozwalają po prostu trochę sobie postrzelać. Zaszczytny to obowiązek i z radością go spełniamy! Tym razem "Highway Fighter", produkt nieznanej nam bliżej firmy "Omega Integral System" - dowód, iż twórcza inwencja radzieckich i poradzieckich programistów nie skończyła się na "Tetrisie".

Na początku dowiadujesz się wszystkiego: że czas i miejsce są nieznane, że ktoś chce uskutecznić zagładę całej ludzkości i że trzeba mu w związku z tym spuścić manto. Potem przechodzisz do menu (wszystkie opcje są oczywiste, więc nie traćmy miejsca), potem otrzymujesz ostatnie ostrzeżenie i wreszcie wkraczasz do akcji, by rozruszać tę imprezę.



Pod Twoją kontrolę został oddany mały samochodzik. Jego celem jest rozwalenie wszystkiego, co napotka na swej drodze. Jak się łatwo domyślić, w tym celu zamontowano na nim podręczne zestawy karabinów maszynowych. Owe maszynki zostaną zastąpione przez broń o większej sile rażenia, gdy zbierzesz żeton z literą "U". Żetony z literą "C" kasują wszystkich przeciwników w polu widzenia, zaś "O" dają czasową nieśmiertelność. Ponadto można znaleźć trzy typy osłon: boczne chronią przed rozwaleniem się o brzegi drogi, kręcące się wymiatają przeciwników, czołowe chronią przed pociskami i pozwalają na taranowanie - zdecydowanie polecamy te ostatnie. Atakowany jesteś ze wszystkich stron - z powietrza, z innych samochodów i z bardzo groźnych działek zamontowanych na poboczu. Wreszcie czekają na Ciebie rozmaite miny i rakiety, oraz oczywiście straszni bossowie przy końcu każdego etapu.



Tak to wygląda - stary, sprawdzony i nieśmiertelny spectrumnowy schemat w jak najlepszym, PC-towym wykonaniu. Grafika ładna, płynne animacje, muzyka znakomita. Trzeba zwrócić uwagę na dużą trudność gry. Ale to lubimy, nie?

Alex & Gawron







We are back

Nalej mi jeszcze setkę... Że macie już tylko dwustulitrowe miarki... Dobra, niech będzie dwieście. Na czym to ja skończyłem? Ano, byłem wtedy na Zleimii, czy jak się to nazywa. Nie słyszałeś? Nie szkodzi, nie masz czego żałować. Dziura zabita dechami. Uskuteczniałem tam, rozumiesz, szpiegostwo wojskowe pod pozorem wspólnych badań naukowych.

No i przyłazi któregoś dnia profesorek, co z nim razem pracowaliśmy i mówi mi: "Smoku, Książę porwał moją jedyną córkę. ". Ja mu na to: "Po pierwsze - tylko nie smoku, ty głąbie. Smoki są w bajkach. Ja jestem rozwiniętą intelektualnie formą tyranozaurusa, zabraną przez Xylan z tego zadupia w okresie jury. Po drugie: co to za Książe? Po trzecie: co mnie to wszystko obchodzi? ". Wtedy on mi mówi, że to syn ojca chrzestnego wszechświatowej mafii, że tylko ja mogę mu pomóc, bo całe policja jest przekupiona, że da mi jej rękę (córki, nie policji) i połowę laboratorium. Zgodziłem się na laboratorium, a córeczkę, powiedziałem, niech sobie zostawi. Już bym się chyba wolał z Paszczurem żenić. No i poszedłem, nalej mi jeszcze, odbijać tę córuchnę.

Nie było mi specjalnie trudno. Co prawda Książe spodziewał się mojego ataku i wystawił sporo ludzi pod bronią, ale ja też się nie patyczkowałem. Miałem pod ręką garłacz atomowy. Załadowałem go uranem, plutonem, radem i co tam jeszcze miałem pod ręką - dawał jak złoto. Jak trochę mnie wkurzali, to zaczynałem szarżować: mówię ci, ci ludzie mają czerwoną krew! Nie, nie zalewam! Poważnie, artystycznie to wygląda. Jak już było ich całkiem dużo, to zaczynałem wymiatać ogonem - po prostu nie było co zbierać, chłe chłe. Czasem zdarzały się poważniejsze kłopoty, wtedy wzywałem kogoś z naszych. Leczyli mnie i pomagali. Ta pomoc trochę mnie potem kosztowała, ale cóż, takie jest życie.

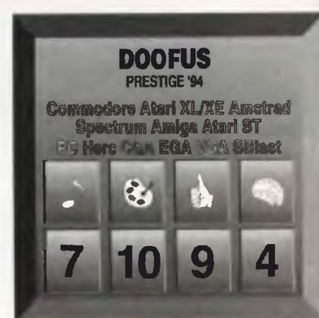
Ci ludzie, no może jeszcze po maluchu, to wcale walczyć nie potrafią. Tamci robili wszystko, żeby mnie nie uszkodzić: strzelali rzadko i niecelnie, łazili wolno. A ja jeszcze całkiem nieźle wspinałem się po latarniach i budynkach - nie wiedzieli, skąd nadejdę.

Odbiłem w końcu tę córuchnę. Połowa laboratorium była moja, poszło jak woda na licytacji - wszak to muzealny zabytek. Zgarnąłem prawie pół miliona kredsów. Od tego czasu siedzę tu u Ciebie. Ile to już czasu? Osiem lat... Długo, nie? No, to nalej mi jeszcze...

Alexozaurus & Pterogawronus



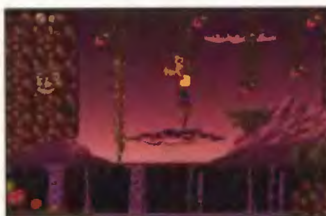




No i wpadliśmy po uszy! Ja i Doofus, mój pies. Łaziliśmy sobie spokojnie po placu zabaw pobierając od szczeniaków wchodowe do piaskownicy, a tu szast - prast i przeniosło nas całkiem gdzie indziej. Patrzę, a tu jakieś hefalumpy, wuzle i inne cudaniewidy. No to wyjąłem procę i powiedziałem do psa "Wiesz Doofus, musimy to zbadać".

Tu zaczyna się Twoja rola, graczu. Mały urwis i jego piesek czekają na przeprowadzenie przez dziesięć morderczych poziomów całkiem pięknego (320x200x256), ale opanowanego przez obrzydliwe stwory świata.

Bohatera widzimy z boku, przemieszczamy kursorami, zaś strzelamy spacją. Na ekranie może być jednocześnie najwyżej pięć Twoich pocisków, musisz też wiedzieć, że Twoje strzały rykoszetują w zderzeniu z przeszkodami terenowymi, co zresztą niczym Ci nie grozi.



Wciśnięcie "dół" + "Fire" pozwala Ci na wykonanie kilku czarów z podręcznego arsenału. I tak "zakaz parkowania" powoduje chwilowe zniknięcie Doofusa; "bąbel" pozwala Ci latać; "klepsydra" zatrzymuje wszystkie potwory na całej planszy na 99 sekund; "latające piłeczki" otaczają Cię osłoną zaś "bomba" kasuje wszystkich wrogów na planszy.

W przygodach towarzyszy Ci wierny Doofus. Podąża on za Tobą krok w krok. Śmierć biednej psiny wiąże się z utratą Twojego życia (zapewne z żalu), więc uważaj, w szczególności na szybko przemieszczających się przeciwników. Bywają też chwile, gdy Doofus jest niezastąpiony. Napotkawszy na planszy psią budę podejdź do niej. Od tej chwili przejmujesz kontrolę nad psiakiem. Musisz w określonym, widocznym na ekranie, czasie zebrać jak najwięcej przedmiotów i dotrzeć do wyjścia.

Podczas swoich przygód spotkasz maszty z opuszczonymi flagami. Podchodź do nich i dawaj "dół". Flaga wjeżdża na maszt, a Ty, po ewentualnej śmierci, będziesz zaczynał już od tego miejsca. Trzeba też wspomnieć o drzwiach zamkniętych na trzy różne typy kluczy. Potrzebne klucze można oczywiście znaleźć po drodze.



Cóż panowie twardziele, mamy tu "eine belle game". Śliczna, rrrrewellacyjnaaaaa grafika, muzyka w porządku, idea co prawda oklepana, ale po pierwsze - jara, a po wtóre - zabarwiona kilkoma nowymi pomysłami. Tak więc warto, naprawdę warto, o czym radośnie donoszą

Alex & Gawron

P. S. Wszyscy zainteresowani niech obejrzą "Kody".



JANOSIK

Od zarania dziejów ludzie mieli w swojej społeczności jakiegoś bohatera - wzór do naśladowania, przedmiot pieśni i legend, przy których każdemu serce biło mocniej, a tym słabszym wysiadało... Anglicy mieli Robina z Sherwood, Rosjanie Dziadka Mroza, Włosi (Rzymianie) Herkulesa, Grecy Heraklesa, Niemcy Milkę, Francuzi Asteriksa, Amerykanom stworzono dla otuchy w czasie II wojny światowej Supermana, natomiast nas podnosiła na duchu legenda o Jerzym Janosiku, który według encyklopedii żył w XVII wieku i był zbójnikiem w Tatrach. Był to jednak zbójnik szlachetny - bronił biednych chłopów przed bezwzględnym i okrutnym margrabią Joachimem Herburtem, który terroryzował pobliskie wioski i ściągał haracze od mieszkańców. Janosik wraz ze swoimi kompanami nie dość, że sprzeciwiał się czynnie takiemu postępowaniu, to za karę odbierał niesprawiedliwie zdobyte pieniądze, a czasami także resztę, bo w końcu mimo wszystko był zbójem (choć wieśniacy zwali go "dobroczyńcą"). Podobnie jak Robin Hood wyznawał zasadę "Zabierz bogatym, oddaj biednym" i dlatego właśnie miał "złoty mięsień sercowy", a jeśli tak, to nie były mu obojętne sprawy uczuciowe - pałał wielką miłością do pięknej niewiasty - Maryny.



Właściwie uczucie do niej było jego jedyną słabością, tym bardziej więc, kiedy dowiedział się o porwaniu ukochanej przez perfidnego margrabię, niemal eksplodował. Tego było za wiele - Janosik pomalował się w barwy ochronne, założył glany, w potężną rękę wziął Ciupagę M61, ubrał się w swój uniform, na głowę wcisnął kapelusz harnasia, do którego przyczepił piórko bojowe, zeskoczył z największej skały w całych Tatrach i wyruszył w niebezpieczną podróż, aby odbić uroczą zakładniczkę...

No właśnie - los Command.... to znaczy Janosika i Maryny leży w Twoich rękach, zaciśniętych na joyu. Będziesz musiał przejść przez trzy różne poziomy (las, wioska, zamek) pełne niebezpiecznych sytuacji, uzbrojonych po zęby żołdaków margrabiego, krwiożerczych zwierząt np: jeżyki z jabłkami, ślimaki - zabójcy, wściekłe misie, rozszalałe orły i gacki, oraz niedotlenione rybki (wyskakują 3 metry nad wodę). Możesz się również spodziewać rozwiązywania kilku zagadek sytuacyjnych, np: co zrobić z rylca do drewna i gałązki, jak pozbyć się potężnego muru, tarasującego drogę itp. Poza tym doświadczysz wielu przygód i spotkań np.: z czarownicą z Łysej Góry świadczącej usługi transportowe. Grając w "Janosika" pamiętaj, że nie możesz sprawić zawodu Marynie, ani poddać się margrabiemu, bo czeka Cię śmierć przez powieszenie na haku, a jak to stwierdził kiedyś Pyzdra - "Lepiej pić niż wisieć! "...

PIOTRAS





JANOSIK
MIRAGE SOFT '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

6	6	7	3

Journey to the West

JOURNEY TO THE WEST
PANDA ENT. '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

7	6	9	2





Dawno, dawno temu, za siedmioma morzami, za siedmioma rzekami, dokładnie rzecz biorąc w niebie w jego chińskim ujęciu, żył sobie Król Małp. Niestety nieźle przeskrobał i sam Cesarz Niebios ukarał go: musiał wraz z dwoma druhami eskortować mnicha, który udawał się na zachód po magiczne księgi. Tak wygląda ta historia w zarysie, zaś szczegóły można znaleźć w książeczce pt. "Król Małp" (czy jakoś podobnie), którą posiada Naczelny w swojej obfitej, nikomu do niczego nie potrzebnej bibliotece. Teraz znajoma nam firma "Panda Software" ("Sango Fighter") zrobiła z tej historyjki tramwaj pod nazwą "The Journey to the West".

Rzecz jest mordobiciem podobnym do "Double Dragona" czy "Punishera" (to drugie to akurat na automaty, a nie PC - ty). Wybierasz jedną z trzech postaci: świniopodobny, Król i człekopodobny i masz przejść kolejne poziomy świata zamieszkanego przez rozmaite, oczywiście wrogo nastawione stwory.

Świniak jest bardzo zabawny, Emilusa ogarnął długotrwały atak nerwowy polegający na jednoczesnym graniu, chrząkaniu i śpiewaniu "Jestem świnią, szałałała! ". Nasz tłustawy bohater jest najsilniejszy z całej ekipy i uzbrojony w potężne grabie bojowe, którymi niezwykle skutecznie wymiata. Z rozbiegu (dwa razy szybko wciśnij kierunek a potem "Fire") atakuje wchodząc swoją, hmmm... szynką, zaś z rozbiegu i wyskoku (gdy już biegniesz wciśnij "Skok" i potem "Fire") - klatą. Nadzianych na grabie gości wali o ziemię.

Król jest szybki i zwinny, naszym zdaniem najlepszy z całej ekipy. Jego bronią jest bo (bambusowa tyczka bojowa). Z rozbiegu uderza nim daleko, zaś z rozbiegu i wyskoku także tym narzędziem, ale bliżej. Nadzianych wali o ziemię raz z jednej, raz z drugiej strony, przy czym inni wrogowie też obrywają.

Umiejętności człekopodobnego są średnią pomiędzy świnią a Królem. Posiada dziwne i do niczego nie podobne, ale skuteczne urządzenie bojowe, które ma swoją nazwę. Nie pytajcie jednak jaką. Z rozbiegu atakuje wślizgiem, nadzianych przeciwników rzuca przez cały ekran.

Na drodze spotkacie óżne ohydztwa. Należy je bezlitośnie tępić. Polecamy ciosy specjalne (wyżej opisane + młyniec - skok i "Fire" jednocześnie) oraz długotrwałe walenie jednego i tego samego gościa. Ubytki energii można uzupełnić spożywając rozmaite potrawy owocowe zamknięte w niektórych kamieniach czy sprzętach (rozwalać z wyskoku).

Gierka jest przyjemna. Jej mankamentem jest fakt, że nie ma kodów dostępu na wyższe poziomy i jeżeli ktoś jest lepszy, to niestety będzie grał bardzo długo nim zacznie się coś ciekawego. My doszliśmy do końcówki przedostatniego etapu (panienki a potem czarne pająki) i niestety nie chciało nam się już dalej próbować. No, ale oczywiście Wy będziecie lepsi i sprawicie, że Król Małp powróci spokojnie do Nieba i będzie tam sobie spokojnie siedział do czasu, aż coś znów przeskrobie.



Alex & Gawron





AXILOX

Jest to prawdziwy kąsek dla koneserów gier logicznych.

Gra ta rzeczywiście nabrała sensu w wersji komputerowej. Jest doskonałym przykładem wykorzystania starannie ukrytych możliwości Atarynki.

Zabawa rozgrywa się na planszy podobnej do szachownicy. Widnieją na niej pola z zaznaczonymi cyferkami w dwóch odcieniach: jasnym i ciemnym. Przyjmują one wartości od jedynki do dziewiątki. Zadaniem obu graczy jest zebranie jak największej liczby punktów.

Poruszając kursorem i naciskając fire, powodujemy, że wskazany klocek znika, a nasze konto punktowe zmienia się o wartość podaną na tym klocku. Jeżeli cyferka była jasna to konto jest powiększane o tę liczbę. Jeżeli natomiast jest ciemna, to jest ono pomniejszane. Dodatkowo przeciwnicy poruszają się po innych osiach. Jeden może wybierać tylko liczby w poziomie, drugi, dla odmiany, w pionie.

Partię wygrywa ten, kto zgromadzi więcej punktów lub zablokuje przeciwnika tak, aby ten nie mógł wykonać żadnego posunięcia.

Grafika w grze jest doskonała. Wyraźne liczby, ładne klocki oraz niebanalna oprawa wizualna powodują, że gra się bardzo przyjemnie. Dodatkowym atutem gry są wspaniałe rysunki podłożone jako tło pod tablicę z klockami. Widać je w całej okazałości dopiero po zdjęciu wszystkich klocków z planszy. Powoduje to, że gra wciąga nie tylko ze względu na swą prostotę i estetykę, lecz także dzięki owym magicznym obrazkom. Każdy, kto chce obejrzeć dobrą grafikę powinien zagrać w Axiloxa.

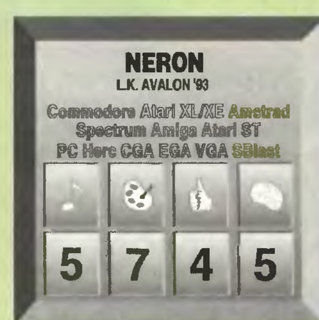
Natomiast oprawa muzyczna jest przeciętna. Mogłaby być nieco łagodniejsza, co dodałoby grze uroku i kameralności oraz nie utrudniałoby koncentracji.

Na koniec jedna uwaga dla graczy: komputer trochę kombinuje, ale nie jest trudny do pokonania. Na początku wybiera pola, na których zarabia się na najwięcej. Jednakże po pewnym czasie zaczyna robić byki. Uważając można je zręcznie wykorzystać do swoich celów. Czasami warto jest zabrać ujemną liczbę, aby komputer musiał wybrać taką, która przyniesie mu duże straty, a nam znaczącą przewagę.

Myślę, że każdy powinien odpalić tę gierkę chociaż raz na swojej maszynce bez względu na wiek, kolor skóry, narodowość, wiarę i pochodzenie. (Uwaga: Istnieje zagrożenie ze strony ojców na okupację komputera!)

Wiewiór





Neron

Dawno, dawno temu, około 50 roku naszej ery w państwie zwanym Cesarstwem Rzymskim rządził władca zwany Neronem. Był on strasznym łajdakiem, niegodziwcem i był w ogóle beee. Swoimi zachciankami i postępowaniem doprowadził prawie do rozpadu państwa. Aby usunąć z tronu wstrętnego tyrana, kilku Rzymian zawiązało spisek i wybrało jednego spośród siebie na egzekutora.

W tym momencie został skopany całkiem niezły scenariusz. Wydawca pisze w instrukcji: "Swą misję rozpoczniesz od pokonania złych mocy panujących w pałacu imperatora". Nic dodać, nic ująć. Kolejna komnatówka, w której przeskakujemy nad tuzinami palących się na podłodze świeczek, poustawianych nie wiadomo po co poziomo prętów oraz różnych przedmiotów. O tym wszystkim Szanowni Wydawcy zapomnieli wspomnieć w instrukcji. Znalazła się tam tylko informacja, że "do tego celu będziesz potrzebował kilku czarów". Jakich i po co - o tym nie ma ani słowa. Podobnie jak o przydatności "butelek magicznej maści", "strzał" i "mieczy". Nie wiadomo nawet jak się tych ostatnich używa.

Wracając jednak do samej gry trzeba napisać, że zabawa jest nawet fajna. Niestety drażni beznadziejne ustawienie przeszkód, których umiejscowienie nie znajduje logicznego wytłumaczenia. Energia bohatera wycieka jak z dziurawej beczki, gdy tylko się na coś wlezie. Moim zdaniem popełniony tu został kardynalny błąd. Nie zadbano o inteligentne sprawdzanie kolizji (ostrożne wejście na pręty nie powinno powodować ubytku energii, a jeżeli już, to tylko pewną jej ilość) W grze sprawdzana jest zwykła kolizja sprite'ów, co powoduje, że im dłużej się przebywa w zasięgu przeszkody, tym więcej ubywa energii. Tak się nie powinno robić, bowiem są to prymitywne metody sprzed dziesięciu lat (sic!).

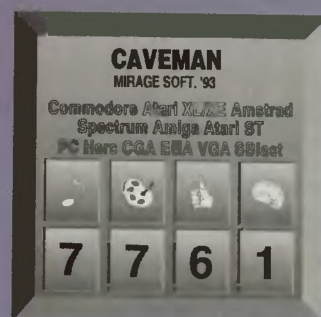
Gra jest ciekawa. Posiada przynajmniej dwa poziomy o różnej grafice, która jest całkiem w porządku. Co innego tyczy się muzyki: jest hałaśliwa i nie da się jej słuchać. Nie wspomnę, że czasami kompozytorowi "zabrakło słuchu" i utwór trochę fałszuje. Jeżeli przełączy się na FX-y, można grać.

Niestety największym niedopatrzeniem okazał się być brak prawdziwej instrukcji. Wydawca zadbał bardziej o legendę, niż o wskazówki dla gracza. Ja sam kompletnie nie wiem, co mam zrobić. Zabić Nerona, czy pokonać robale w jego zamku. Do czego potrzebne są owe szlachetne kamienie i dlaczego ginę, gdy wejdę wcześniej do podziemi?

Mam nadzieję, że te uwagi trafią do wydawcy i będzie dołączał do swoich produktów prawdziwe instrukcje, a nie tanie historyjki o złych władcach.

Wiewiór

Caveman



Nasz praprzodek, zwany Wielką Grzywą (imponujące imię oraz rzeczona grzywa), jak to czasami bywa z jaskiniowcami, był ekscentrykiem. Nie polował na bawoły, albo na niedźwiedzie. Wcale nie polował, leniuch jeden! Chodził po jaskiniach i zbierał to, czego inni nie zjedli (pasożyt!). Jakoś trzeba było wyżywić gromadkę dzieci i kobitę.

Chociaż współcześni uważali go za obiboka, tak naprawdę jego życie wcale nie było takie łatwe. W opuszczonych jaskiniach czaiły się różne paskudztwa, które mogły naszemu przyjacielowi zrobić kuku. Nikt oprócz Wielkiej Grzywy nie chciał się tam zapuszczać.

Ta gra, to właściwie skrzyżowanie "Freda" i "Prehistorika". Jest to niestety połączenie średnio udane, a najbardziej brakuje mi tych wybornych dinozaurów, które po skutecznym trafieniu, łapały się za obolałą czaszkę i rozcierały guzy. Zamiast nich mamy jakieś latające muchy, pełzające glisty itp. Nie ma też w "Cavemanie" wspaniałych misków itp. Animacja bohatera oraz wrażych fruwajek jest bardzo powolna, ale mimo wszystko dość ciężko jest przejść kilka czy kilkanaście komnat bez straty choćby jednego punktu życia.

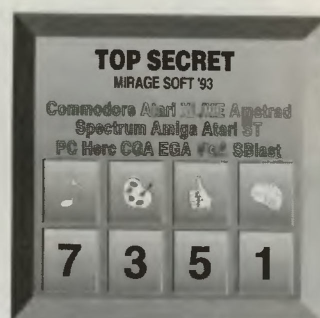
Jaskinie nawiedzamy joyem w dół. Wewnątrz znajduje się poszukiwane jedzonko, ogniska i inne miłe, albo paskudne rzeczy, które robią nam kuku lub dodają nam punktów.

Nasz bohater wygląda nie jak jaskiniowiec, a raczej jak gitarzysta thrash-metalowy. Jego konterfekt jest raczej średni. Można to zresztą powiedzieć o całości grafiki. Muzyka też nie jest najgorsza, ale jednak trochę męcząca, w związku z czym należy wyłączyć dźwięk w monitorze, bo inaczej nabawimy się rozstroju nerwowego. Ogólnie gra prezentuje się raczej średnio, a jako specjalista od krzyżówek genetycznych, mogę stwierdzić, że tylko jedna na kilkanaście, - dziesiąt, - set jest całkiem niezła.

Kaczor



Top Secret



Ho, ho - jaki fajny tytuł: od razu chce się zagrać. Bądź co bądź może to być reklama dla naszego pisma. Z taką myślą, zabrałem się do wczytywania inkryminowanej gry na moje małe Atari. I co?

I zabiło mnie. Może muzyka jest ładna, ale w grze przede wszystkim zwraca się uwagę na grafikę, a ta jest, delikatnie mówiąc, średnia.

Kapitan Kirst, gdy tylko przetarł oczy, rozpoczął codzienną gimnastykę, zaczynającą się od rozgrzewki (10 km biegu). Potem wrócił wziął prysznic i "przejżał" (tak napisano w instrukcji!) gazety. Potem, jak co dzień wezwano go na akcję, oznaczoną kryptonimem "TOP SECRET".

I tu zaczyna się antyreklama (dla naszego pisma oczywiście). Powolna animacja, słaba grafika, wszystko to składa się na ogólny marazm, który ogarnia człowieka, gdy nie ma włączonego głośnika. Gdy ma, wtedy ogólnie nie jest tak tragicznie. Muzyka jest bowiem najmocniejszą częścią całej gry. Szkoda tylko, że raczej zdolny muzyk (chociaż też mógłbym się do niego przyczepić - w pewnym miejscu wykazuje prawie katastrofalny brak słuchu), marnuje się w otoczeniu raczej przeciętnego grafika.

Chodzimy naszym dzielnym komandosem po bazie wojskowej, "dzikich ulicach", górach itp (wszystko to pokazane jest w czołówce, więc wymieniać nie będę). Naprzeciw nam wystawiane są dywizje doskonale uzbrojonych strażników z bazookami, żółwie poruszające się szybciej od ludzi, miniaturowe czołgi, które są niższe od ludzi (ciekawe czy kierowcami są karły, czy co?) i wiele innego śmiecia. Tutaj mam zamiar przyczepić się do ogółu: gdy coś lub ktoś strzela w Twoja stronę, naturalnym odruchem jest przykucnięcie, ale nieee, drogie misiaczki: tutaj nawet, gdy się schylisz, musisz przyjąć "na klatę" całą serię. Żeby zabić strażnika, należy władować w niego kilka własnych kul, w związku z czym, zanim dobiegniesz do niego, albo zginiesz, albo coś Cię przejedzie, bądź też znajdziesz śmierć zadaną w jakiś bardziej wyrafinowany sposób. Od czasu do czasu możesz znaleźć dodatkową broń i zasobniki z energią, która dość szybko się kończy. Jednym słowem duuży "low budget". Aż żal ściska, że taka gra nosi taki tytuł.





Kaczor

Titanic



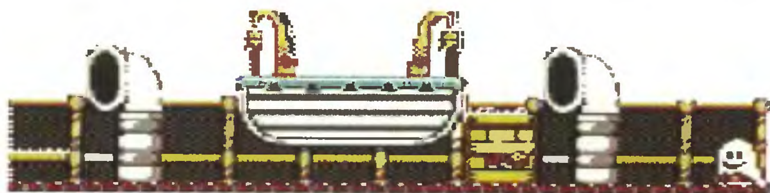


Jak zwykle w grach zręcznościowych, jest jakaś legenda. A więc mamy bohatera negatywnego - Arthura J. Hackensacka - szalonego teksańskiego miliardera, który porwał profesora Frobishera Goonhilly'ego i zmusił go do wyprodukowania okrutnej broni, mogącej zmieniać różne przedmioty, nawet bardzo wielkie. Za pomocą tej broni Nowy Jork został zamieniony w gigantyczną gąbkę kąpielową, a wieża Eiffla w zestaw do przypraw.

Bohater pozytywny to oczywiście Ty! Przybierasz więc postać duszka imieniem Blinky, zostajesz uzbrojony w karabin elektroplazmatyczny i zostajesz zrzucony na pokład parowca Titanic, statku - bazy Hackensacka.

Twoim zadaniem jest zniszczyć Hackensacka, lecz najpierw musisz przejść przez wiele przeszkód. Trzeba pokonać wiele kolejnych etapów swojej wędrówki do celu. Aby każdy ukończyć, musisz wykonać jakąś czynność, na pierwszy rzut oka łatwą. W pierwszym etapie musisz zebrać kilkanaście nutek i wrzucić je do gwizdka na kabinie statku. Niestety nutki te są pochowane w monetkach i porozrzucane po całym statku. Żaden problem powiecie, lecz niestety Hackensack zwęszył wroga i porozrzucał po pokładzie identyczne monetki, lecz zawierające bomby. Jakby nam jeszcze było mało, wszędzie roi się od os, żółwi i tym podobnych, które są bardzo chętne do zabicia naszego duszka, a żyć mamy tylko trzy. Po zebraniu wszystkich nutek i wrzuceniu ich do gwizdka otwierają się drzwi na niższy pokład.

W nim musisz znaleźć części aparatu do nurkowania. Nie ma tam żadnych wrogów, lecz jest masa pułapek (zapadająca się podłoga lub kolce). Gdy skompletujesz już wszystkie części stroju nurka, możesz wyskoczyć za burtę w poszukiwaniu kluczy. Tam czekają Cię takie niebezpieczeństwa, jak meduzy i różne drapieżne ryby. Aby było jeszcze śmieszniej, cały czas ubywa Ci tlenu. Na szczęście autor gry umieścił pod wodą kilka butli, za pomocą których możesz uzupełniać swój zapas tlenu. Po zebraniu wszystkich kluczy możesz otworzyć klapę w burcie. Następnie musisz wejść przez... itd.

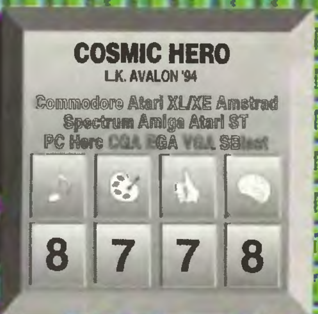


Gra ta nie jest skomplikowana. Domyślenie się zaania, jakie musisz wykonać w danej planszy, nie sprawia problemu nawet pięcioletniemu dziecku. Szare ko-mórki są w tej grze używane jedynie do tego, żeby wpaść na pomysł, jak tu ominąć te ślimaki i nie dać się zabić. Grafika przyjemna, a muzyczka na początku jest ładna. W trakcie gry występują tylko efekty specjalne i chwilami, po przejściu określonego fragmentu, klikusekundowe przygrywki. "Titanic" jest to gra dla tych, którzy chcą się odprężyć np: po partii "Oil Imperium".

Ferion

Cosmic Hero





Podczas powrotu z odległej galaktyki statek kosmiczny, wiozący substancję mogącą uratować ginącą biosferę Ziemi, uległ awarii. Kiedy spadał na jedną z pobliskich planet, cały sprzęt, a także fiolki z bezcenną dla Ziemi substancją rozsypały się bezładnie po rzucane po nich przedmioty - trzeba jednak uważać, gdyż można sobie niechcący zastawić drogę wyjścia. Jak zapewne wiesz, musisz też zbierać fiol-

statku, a wszystkie grodzie bezpieczeństwa pozamykały się automatycznie. Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich fiolek w danej części statku i otwarcie grodzi. Na dodatek uruchomił się mechanizm autodestrukcji co zwiększa trudność zadania - musisz wydostać się zanim statek eksploduje.

Poruszając się po kajutach możesz przesuwać porozki, a w międzyczasie otworzyć grodzie bezpieczeństwa. Robi się to łącząc wyłącznik z drzwiami za pomocą porozrzucanych po całym pomieszczeniu kawałków drutu. W zabałaganionych kajutach nie jest to wcale takie proste, ponieważ łatwo w takiej sytuacji wepchnąć kawałek kabla w miejsce, z którego nie można go już potem wyciągnąć. W takiej sytuacji możesz rozpocząć przechodzenie poziomu od nowa, ale nie szastaj tą możliwością, bo masz tylko trzy próby. Dodatkowym utrudnieniem są też niespodzianki - np. joystick. Kiedy się go zbierze odwracają się kierunki w jakich porusza się nasz bohater i łatwo teraz o błędny ruch. Jeżeli zebrałeś już wszystkie fiolki i połączyłeś gródź z wyłącznikiem możesz otworzyć przejście do następnej kajuty (fire). W statku znajduje się kilkadziesiąt komnat, więc zanim zakończysz swoją misję upłynie trochę czasu, tym bardziej że w niektórych komnatach trzeba się nieźle napocić, by wymyślić sposób ich przejścia.

Jak zwykle los kosmicznego bohatera i życie na Ziemi leży w Twoich rękach! Zatem joysticki w rękę i do boju...

BADJOY





BIG FOOT

Jak powszechnie wiadomo w Himalajach istniał w swoim czasie pewien bardzo dziwny gatunek zwierząt. Miał on ludzką postawę, jednak twarz małpy i całe owłosione ciało. Niestety ostatnio nie widziano wielu Yeti (bo tak między innymi nazywany jest ten twór natury). Zgodnie z moimi danymi (zgodnymi z danymi Pentagonu, KGB i innych służb specjalnych) istnieją tylko dwa osobniki tego gatunku nazywanego także Wielką Stopą. Jest to jeden samiec i jedna samica, która została w dodatku uwięziona przez pewnego złego człowieka w klatce.

Aby zachować ten gatunek musisz wcielić się w osobnika płci męskiej i uwolnić towarzyszkę życia. Przeszkadzać Ci w tym będą różne latające świństwa (np. osy i modele samolotów). Aby się ich pozbyć, możesz w nie rzucać kamieniami. Jeśli jesteś pacyfistą, powinieneś bronić się przed nimi jedząc magiczne ciastka (Fairy Cakes), które dają Ci chwilową osłonę przed wszystkim, co lata. Jeśli jednak nie zdążysz wcześniej zareagować i to coś Cię dotknie lub wejdziesz w opary, które się wydobywają z gorącego źródełka lub spadniesz ze zbyt dużej wysokości, stracisz część energii. Możesz ją odzyskać odpoczywając (czyli stojąc bez ruchu przez dłuższy czas) lub zjadając szpinak (Spinach).

Twoją wyprawę ratunkową rozpoczynasz z jaskini. Weź leżący tam kawałek lontu i idź dwie komnaty w prawo, spadnij ze stopnia i idź pod nim w lewo, spadnij, idź w prawo, spadnij, weź leżący z lewej kawałek lontu, idź w prawo, wdrap się po ścianie, weź pochodnię i wyjdź na zewnątrz. Po platformach zejdź lub spadnij dwa ekrany niżej, weź leżący tam lont, wejdź na platformę przy prawej krawędzi ekranu i skocz w prawo. Znajdujesz się w małej jaskini. Przy jednej ścianie leży beczka z prochem, zostaw przy niej lont i pochodnię i wejdź do jaskini leżącej dwie komnaty w lewo. Gdy się w niej znajdziesz idź nią do samego końca, weź znajdujący się na jej końcu kawałek lontu i wyjdź z niej.



Gdy będziesz już na zewnątrz spadnij na sam dół i pójdź jedną komnatę w prawo, weź leżący tam lont, idź dalej w prawo, weź kolejny kawałek lontu i wracaj do beczki z prochem. Gdy już przy niej jesteś, to ułóż wszystkie kawałki lontu w ten sposób, żeby koniec każdego kawałka stykał się z początkiem następnego i podpal go pochodnią. Jeśli zobaczysz komunikat "Fuse Not Properly Connected", znaczy to, że źle ułożyłeś kawałki lontu i musisz je ułożyć w innej kolejności. Po zniszczeniu ściany zostaw pochodnię (nie będzie Ci już potrzebna) i weź znajdujące się za ścianą puszki.

Teraz wyjdź z jaskini i spadnij na sam dół. Idź w prawo: przejdź przez park obok klatki z Twoją szlochającą ukochaną. Na razie jej nie uwolnisz. Idź w prawo, wejdź do miasta i wejdź na drugi z kolei słup wysokiego napięcia. Obok niego z ziemi wystaje przewód, którego drugi koniec znajduje się obok klatki. Z prawej strony słupa zrzuć wszystkie puszki i idź w prawo. Tam znajdziesz następną puszkę. Potem idź w górę i weź stamtąd dwie puszki. Teraz skocz planszę w lewo, weź stamtąd kolejną puszkę, spadnij w dół i zrzuć ze słupa wszystkie posiadane puszki. Teraz pójdź w lewo, weź puszkę leżącą na klatce i zrzuć ją ze słupa - poprzez puszki prąd popłynie do kabla.

Ze słupa skocz w lewo. Dostań się na najbardziej wysuniętą w lewo platformę i z niej skocz w lewo. Znajdziesz się na planszy, na której znajdują się szczypce do cięcia drutu (Some Pliers). Spadnij na sam dół, idź do końca w prawo, wskocz planszę wyżej i skocz w prawo. Znajdujesz się na planszy z neonem "Disco". Odetnij od niego kawałek drutu obcęgami i idź z nim do klatki swojej ukochanej.

Teraz pozostaje Ci tylko położyć ten kawałek drutu w miejscu, gdzie drut wychodzi z ziemi, obok klatki i krata się podniesie. Teraz wraz ze swoją panią możesz pobiec w kierunku najbliższej puszczy w poszukiwaniu trzeciej wielkiej stopy.



Ferion

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Loteria korespondentów już po raz trzeci z rzędu na łamach TS! To coś niesamowitego, nieprawdaż? Ależ ja jestem regularny, odpowiedzialny, poważny, niezastąpiony i kochany! Tym, którzy właśnie pierwszy raz czytają TS-a (są tacy!), wyjaśniam, że w naszej nieustającej loterii każdy z czytelników, który nadeśle do redakcji przesyłkę pocztową o dowolnej zawartości (czyli kartka, list lub paczka, tylko PODAWAJCIE ADRES) ma szansę wylosować jedną z trzydziestu książek.

Książki te to głównie fantastyka (cykle "Amber" Żeleznego i "Cień Kata" Wolfe'a), literatura muzyczna ("Encyklopedie Rocka") i stare dobre utworki w rodzaju "Przygód Hucka", "Królewicza i Żebraka" i innych dzieł Twaina. Do każdej książki dokładamy dodatkowo "Kalendarz Iskier", który zawiera podobno Wiedzę (a więc istnieje jakakolwiek Wiedza?!) i ciekawostki (ciekawostki to na pewno istnieją). Fundatorem nagród jest "Wydawnictwo Iskry" w osobie mojego Tatusia, który utrudniał mi napisanie tego tekstu, cały czas bowiem chciał grać z moim komputerem w szachy. Pomimo tego incydentu nie przekazuję Tatusiowi żadnych wyrazów.

Red-Alex-ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:

Krzyś Kubeczko, Gdańsk (jak Kuba TS - owi, tak TS...); Super Grolwer, Olsztyn; Marek Lis, Nowa Sól; Grzegorz Wilczewski, Szrotawa; Ernest Fałkowski, Chełm; Michał Góralski, Puławy; Artur Wicik, Pelpin; Mariusz Kawczyński, Dąbrowa Górnicza; Krzysztof Chojnacki, Zawiok; Krzysztof Mączka, Zabrze; Krzysztof Fraszek, Wrocław; Sławomir Kurkowski, Laryszów; Marcin Pierzchała, Chełmno; Paweł Małyszko, Białystok; Andrzej Kowalik, Tychy; Marek Hołubowski, Olsztyn; Rafał Kędzierski, Szczecin; Marcin Tatarczuk, Warszawa; Paweł Kleczek, Chrzanów; Piotr Węcławiak, Nowy Dwór Mazowiecki; Adam Trębski, Łódź; Wojciech Anuśkiewicz, Kłodzko; Radosław Kosowski, Białystok; Jakub Muller, Piekary Śląskie; Michał Szymczak, Żary; Maciej Witman, Katowice; Rafał Buca, Poznań; Paweł Pipka, Oleszyce; Radosław Rzępołuch, Radziejów; Marcin Grzesiak, Świebodzin.



UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA!

KOMIKS

Dobrochna nasza wspaniała wymyśliła **konkurs dla rozpieranych** przez chęć do rysowania czytelników! Wszystkich miłośników komiksu zapraszamy do działania. Co trzeba zrobić? KOMIKS, ma się rozumieć! A oto, jakim warunkom ma on odpowiadać:

- format 210x150 mm (albo poziomo położona kartka A5, czyli złożone na pół A4);
- forma i technika - dowolna, umożliwiająca druk. Może to być plik Corela, może to być bitmapa o wystarczająco wysokiej rozdzielczości, komiks może być również namalowany lub narysowany na papierze, byle jakość była dobra;
- temat i treść - dowolne, byle nie wulgarne i nie obsceniczne, jak znacząca część listów i rysunków przychodzących do nas do redakcji.

Najlepszą pracę wydrukujemy i uhonorujemy zgodnie ze stawkami autorskimi, według których płacimy autorowi naszego komiksu. Wstępną selekcję prac przeprowadzi Dobrochna (szanse mają te prace, które ją rozśmieszą). Na komiksy czekamy na pewno do końca lipca, a może nawet kilka dni dłużej.

Rysujta, malujta, wycinajta i wysyłajta! Niezbyt wysokie jury (średnia wzrostu około 175 cm) czeka na Wasze prace ociera-jąc niecierpliwie rączki!

ROZWIĄZANIE KONKURSU KOPALNEGO

Po ostatnim rozlosowywaniu nagród potrzebny był niewielki remont pomieszczeń redakcyjnych, zwłaszcza belki powały ucierpiały, tak że przez kilka dni i nocy można było dokonywać obserwacji astronomicznych bez wychodzenia z budynku. Nic to, remont mamy za sobą, gwiazdy przez dach nie zaglądają, można więc brać się za dalszą robotę...

Znowu przyszła solidna porcja listów (tak na oko kilka kilo), spośród których należałoby wylosować zwycięzców. Kopalny popatrzył na wszystkich spode łba.

- Ja z siebie nie będę pośmiewiska robił, jeszcze mam gębę spuchniętą po tych cholernych osach.

- A bo ty to się tak do losowania nadajesz... Głupi jesteś i na niczym się nie znasz!

- Panowie, spokojnie, młodzież nas czyta, ona się uczy, spróbujcie raz być poważni i konstruktywni - usiłowałem ich uspokoić. Bez skutku.

- Czy ktoś chce kanapkę z masłem czosnkowym?

W kierunku Kaczora poleciał jakiś kołek. Być może osikowy.

- O ty kołku!

Dyskusja przybierała na intensywności. Zgarnąłem cichcem pudło z listami i wyszedłem po angielsku na korytarz. Zza drzwi dobiegały coraz bardziej podniesione głosy i - delikatne póki co - łomoty. Moja nieobecność pozostawała jak narazie niezauważona. Zawiązałem sobie oczy i sięgnąłem po pudło. Szlag by to trafił, nie mogłem znaleźć pudła, a w dodatku supeł na chustce nie chciał puścić. Po omacku poszukałem drzwi i wszedłem do środka. To było ostatnie, co pamiętam.

Kiedy się ocknąłem, chustkę miałem na nodze, widocznie się obsunęła w momencie, gdy zostałem trafiony. Towarzystwa nie było widać. Wstałem z podłogi, otrzepałem się z białego pyłu, który obsypał się z tynku i... Nie do wiary!

Na stole leżało dziesięć kartek pocztowych. Wszystkie pozostałe gdzieś zniknęły, razem z triumwiratem i zepsołem. Cóż było robić. Spisałem to co, znajdowało się na kartkach. Czapeczki (z daszkiem!) otrzymują:

Mariusz Michalak, Opole; Paweł Polkowski, Pruszków; Mariusz Bielak, Inowrocław; Wojciech Filipek, Tenczynek; Michał Cywicki, Chrzanów; Sebastian Matuszyk, Warszawa; Marcin Snorzyński, Warszawa; Rafał Mlote, Warszawa; Szymon Pietrasz, Olkusz; Jarosław Talaga, Poznań.

Naczelny

W absolutnie ostatniej chwili - kiedy już wszystko było zapięte na ostatni guzik, a Emil nagrywał ten tekst na dyskietkę, by go zanieść do naszego studia 3M DTP, zadzwonił taki jeden nasz znajomy z wydawnictwa Wiedza i Życie. Otrzymaliśmy od niego dwadzieścia pięć książek na nagrody dla naszych czytelników. Tymi nagrodami są książki "Przerażający Loch", za pomocą których można samemu zagrać w grę RPG. Na każdej stronie znajduje się jakaś informacja, po uzyskaniu każdej informacji można wybrać jakie dalsze akcje mamy zamiar przedsięwziąć, w zależności od tego zostaniemy skierowani na inną stronę - itd. Zabawa przednia, a dzięki temu, że za każdym razem można podejmować inne akcje, można przeżyć niejako kilka różnych przygód (jeden taki gostek zagrał kilka razy i cztery razy wychodził z tego lochu na powierzchnię nic nie znajdując, oferma jedna). Całość jest bardzo starannie wydana i w ogóle wygląda przyjemnie. Mamy obiecane następne przygody z tej serii, będziemy nimi uzupełniać nagrody ufundowane przez nas. Kto nie wygra u nas, zawsze może pójść do księgarni.

Dwudziestu pięciu szczęśliwców, których wylosowaliśmy, to:

Dariusz Rogala, Łącko; Krzysztof Bryja, Dębowiec; Remigiusz Orzechowski, Nowa Sól; Przemysław Sztynder, Rzeszów; Piotr Trusewicz, Olsztyn; Grzegorz Janoszka, Oświęcim; Piotr Steć, Pionki; Grzegorz Mazurkiewicz, Gliwice; Krzysztof Basiński, Oława; Michał Broniś, Chęciny; Michał Smajdor, Nowy Sącz; Mateusz Paździora, Bydgoszcz; Krzysztof Sieniawski, Olsztyn; Michał Molka, Warszawa; Piotr Szumski, Bielsk Podlaski; Łukasz Krasowski, Szczecin; Dariusz Dyrda, Brzeg; Bartosz Janeczek, Legionowo; Arkadiusz Jałowiec, Warszawa; Wojciech Doraczyński, Lublin; Dawid Kowalski, Poznań; Rafał Duda, Bochnia; Karol Skowroński, Szczytno; Tomasz Lipok, Szczecin; Andrzej Kwiecień.

Naczelny

PRIMAVERA PARTY – Starachowice

Podróż była wyjątkowo spokojna. W pociągach nie latały, jak zwykle, petardy, a podróżni nie generowali fraktali. Jedynym wesołym akcentem było złożenie autografów na ścianach przedziału przez kilku żądnych sławy młodych ludzi. Po ponad dwugodzinnej jeździe Wasi Reporterzy dotarli do Starachowic. Niestety nie był to koniec naszej wędrówki. Trzeba nam było jeszcze maszerowac pod gorę z plecakami, śpiworami, niektórzy nawet z Amigami. Wreszcie dowlekliśmy się na miejsce. Tak minął wieczór i poranek

DZIEŃ PIERWSZY

Po wejściu na gorę usłyszeliśmy huk pustego sagana uderzającego o podłogę. To padł jeden ze znanych amigowych muzyków (bynajmniej nie XTD). Usłużni koledzy położyli go na ławeczce, czekając aż odzyska świadomość, co nastąpiło, gdy tylko wyparowało z niego trochę alkoholu.

Party organizowały grupy: Illusion, Termos of Union, Beta Team oraz Bombel/Independent. Pierwszego dnia odbyły się konkursy. Pierwszym, a zarazem najlepszym, było Crazy Compo, polegające na skonwertowaniu w jak najbardziej zwariowany sposób melodyjki z "Pszczółki Mai". Konkurs wygrał znany Atarowcom i Amigowcom Jakub Husak.

Następnie odbyło się Music Compo. Co do tego konkursu było najwięcej zastrzeżeń, bowiem w przedbiegach odpadły moduły takich tuzów, jak XTD, czy Dreamer, a poziom niektórych zakwalifikowanych był delikatnie mówiąc mierny. O godzinie 22[00] odbył się konkurs na grafikę, czyli Ray&Gfx Compo. Wystawiane na nim raytracingi oraz grafika częstokroć były na naprawdę wysokim poziomie i trudno było zdecydować się, które są najlepsze. Jak zwykle znalazło się jednak także trochę śmiecia. Nie zabrakło i elementów humorystycznych: np sedes, a na nim napisane "Intel Inside" (cóż - taki mały szowinizm).

Kolejną atrakcją miało być Demo Compo, ale z tą atrakcją było różnie. Większość dem była nawet nie żenująca, a tragiczna. Pojawiło się też demo, które było niesmacznym żartem grupy FCI, spłatanym kolegom z WFMH. Jedynym godnym uwagi było demo "The Terminator" grupy Status OK będące udaną parodą filmu pod tym samym tytułem.



Intro compo odbyło się nad ranem, wystawione prace okazały się całkiem niezłe, ale ze względu na budzący się dzień część z nich była już prawie niewidoczna, bo do sali wpadało coraz więcej światła oświetlającego ekran. Gdzieś w międzyczasie nastał wieczór i poranek

DZIEŃ DRUGI

Po policzeniu głosów wręczone zostały nagrody, zwycięzcy oprócz pieniędzy dostali też zniżkę na zakupy w firmie ARAM. Jednak niewiele osób zostało do tego momentu. Większość zaraz po skopiowaniu demek udała się w drogę powrotną do domu. W końcu około drugiej na PartyPlace pozostali już tylko organizatorzy...

W drodze powrotnej, w Skarżysku, natknęliśmy się na liczną grupkę osób, które siedziały na dworcu i kopiowały na rozłożonej Amidze stuff z party. Co tu dużo mówić, w sumie party było całkiem niezłe.

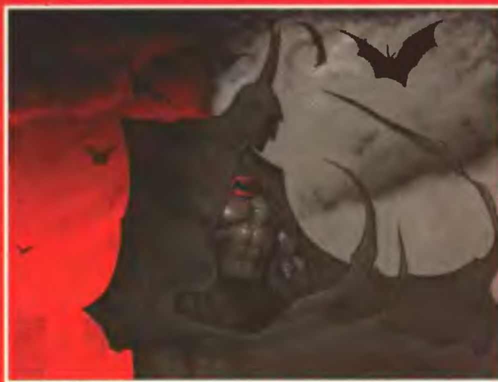
JETBOY & KACZOR

PS. Podziękowania dla Kuby Husaka, Tomasza "Tonida" Nideckiego, Pita i Shockera z Termosu, Darka i Vergera z grupy Intruders oraz Mr Roota.

PS. II Kolejne party odbędzie się w dniach 20-22 maja w Miejskim Domu Kultury w Chojnowie ul. Małachowskiego 5 (tel. 188-621) organizatorami są grupy Nipson i Caution oraz Jakec. Party przeznaczone jest dla posiadaczy C64 i Amigi. Następne organizowane przez grupy Elysium i Antia odbędzie się w Tarnowie w dniach 1-3 czerwca (zapraszamy wszystkich Commodorowców). Po dokładne informacje proszę dzwonić pod numer 0-14-217-621 (prosić Sony'ego).





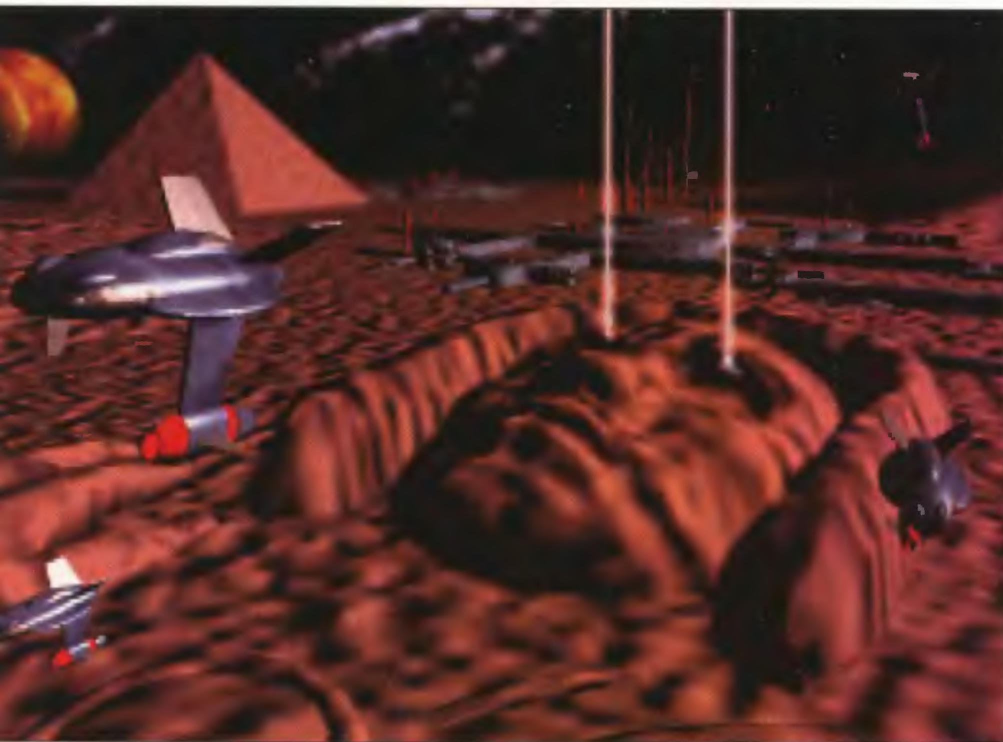






DEMO COMPETITION (liczba prac 11):	
1 - THE TERMINATOR by STATUS O.K.	990
2 - NO FUTURE by TILT	720
3 - VITAL by MYSTIC	545
4 - UNJUST SENTENCE by APPENDIX	525
5 - EXPIRATION by MAYHEM	421
GFX COMPETITION (liczba prac 119):	
1 - DREAM LAND by RYGAR/ILLUSION	827
2 - ARTE by MR. MATT/DTS	762
3 - NIETOPEK by IMPERATOR/BLAZE	637
4 - EASY RIDER by SCORPIK/PSL	591
5 - BEAST by SADDAM/FUNZINE	564
RAY COMPETITION (liczba prac 53):	
1 - ZIMMER by KOCUR/AMNESTY	834
2 - ROOM by GS/TRSI	802
3 - INTEL INSIDE by PIC	796
4 - KATEDRA by BEDNAR/DAMAGE	692
5 - MR. GNIDUM by SABE/TILT	584
MUSIC COMPETITION (liczba prac 74):	
1 - WEST HISTORY by SCORPIK	804
2 - MASTURBATION by BARTESEK	789
3 - MORE THAN FONIC by JAZZCAT	704
4 - MOVE THE GROOVE by SNOOPY	694
5 - SOMEBODY LOVE by GLUE	624
INTRO COMPETITION:	
1 - XXXXXX/CASYOPEA	318
2 - D.U.P.A./FCI	305
3 - EXOTIC/DELITE	277
4 - INTRO/FUNZINE	242
5 - NONAGA INTRO/TRSI	183

LISTA PRZEBOJÓW



Heja heja nasze piękne złote lato!

Nareszcie robi się ciepło, wszystko staje się piękne i radosne. Wszyscy gracze czekają na wspaniałe gry, które pozwolą im się rozładować na polach bitowej rzeczywistości. Tylko posiadacze PENTIUMÓW chuchają i dmuchają na swój ukochany procesor, żeby silicon się nie rozpuścił i nie wyciekł. W sprzęcie ogólnie widać obniżkę cen, co cieszy mnie oraz jeszcze kogoś - tak myślę. Giełda na Grzybowskiej (i nie tylko ta) jest pod nadzorem, cały czas kręcą się tam jacyś tajniacy, ochroniarze, ogólnie jest zakaz sprzedaży pirackiego oprogramowania. Ceny dysków pirackich wzrastają, chyba już geometrycznie, w stosunku do ryzyka jakie ponosi sprzedający. Jeden dysk z grą (piracki) można było kupić za 50 tys. złotych pod koniec maja. Na razie jest zastój w grach, aczkolwiek widzimy z radością poszerzającą się ofertę firmy MIRAGE Soft. oraz IPS. Już wkrótce firma OCEAN ma zamiar wejść na polski rynek, a za nią, miejmy nadzieję, i inne.

Na giełdzie pojawiły się płyty CD z grami, czyli to co pisałem o konieczności kupna CD-ROM-a, będzie wkrótce konieczne.

Krzysio Kubeczko jako jedyny posiadacz eSTeka pisze do nas opieprzając mnie oraz kilku innych, o to że nic nie ma na jego komputer. Słuchaj no, to nie moja wina, że Twoje urojenia na temat olbrzymiej liczby tych maszyn w Polsce nie mają żadnego odzwierciedlenia w listach. ZX Spectrumy też są jeszcze w domach wielu ludzi, ale żaden posiadacz do nas nie napisał, tak samo jest z AMSTRADAMI, ATARI ST oraz Atari Portfolio i innymi nietypowymi. A podchodząc do tematu z drugiej strony można śmiało powiedzieć, że to co wychodzi na Amigę zaraz (kilka miesięcy poźniej) pojawia się na Atari ST, więc niejako się dubluje.

Teraz odezwa do wszystkich posiadaczy Atari ST: jeżeli chcecie, aby było lepiej, to przysyłajcie do nas listy z opisami gier oraz propozycjami na listę przebojów (od trzech numerów ani jednego głosu na LP). Nintendowcom - których liczba stale się zwiększa - udało się przeforsować propozycje zwiększenia dla nich miejsca oraz stworzeia dla nich listy przebojów. Naprawdę zrobili to zalewając nas dużą liczbą listów. Jedyne, co mogę zaproponować eSTekowcom, to trochę więcej zaangażowania, a będzie lepiej.

No to tyle na dzisiaj i bywajcie...

EMILUS

HITY świat

CD-32
1. LIBERATION: CAPTIVE 2
2. LABYRINTH OF TIME
3. SEN. SOCCER 92/93
4. SEEK AND DESTROY
5. ZOOL
6. PIRATES! GOLD
7. PINBALL FANTASIES
8. WHALES VOYAGE
9. FALDO'S CHAMP. GOLF
10. FIREFORCE

ATARI ST
1. FRONTIER: ELITE 2
2. ZOOL
3. CHAMP. MANAGER '93
4. LEMMINGS II
5. PREMIER MANAGER
6. THE CHAOS ENGINE
7. SENS. SOCCER 92/93
8. UTOPIA TWIN PACK
9. N. MANSELL'S W. CHAMP.
10. DOGFIGHT

AMIGA
1. CANNON FODDER
2. FRONTIER: ELITE II
3. PREMIER MANAGER II
4. SKIDMARKS
5. THE SETTLERS
6. MORTAL KOMBAT
7. WINTER OLYMPICS
8. CHAMP. MANAGER '93
9. SENS. SOCCER 92/93
10. CHAMP. MAN. ITALIA

PC
1. SIM CITY 2000
2. PREMIER MANAGER II
3. FRONTIER: ELITE II
4. MORTAL KOMBAT
5. TFX
6. SAM&MAX
7. B - WING
8. X - WING
9. POLICE QUEST IV
10. SENS. SOCCER 92/93

HITY eks[erci

NINTENDO
1. RODLAND
2. DOUBLE DRAGON III
3. JURASSIC PARK
4. PUNISHER
5. D. J. BOY
6. FELIX THE CAT
7. HOSTAGES
8. CAPTAIN AMERICA
9. BATTLE TOADS
10. TERMINATOR II

ATARI XL/XE
1. KSIĄŻE
2. TERMINATOR
3. JANOSIK
4. SEXVERSI
5. DZIEDZICTWO GIG.
6. TAGALON
7. NAJEMNIK - POWRÓT
8. CITADEL
9. ALCHEMIA
10. WŁADCA

AMIGA
1. M. U. P. L. C.
2. U. F. O.
3. MICROCOSM
4. LEGACY OF SORASIL
5. ZOOL 2
6. TFX (jest na A500!)
7. PERIHELION
8. FRANKO
9. AMERICAN POKER
10. DARKMERE

PC
1. U. F. O.
2. HORDA
3. ARENA
4. ULTIMA VIII
5. RAVENLOFT
6. PACIFIC STRIKE
7. BATTLE ISLE II
8. CANNON FODDER
9. ARCHON ULTRA
10. WIZARD

HITY listy

NINTENDO
1. STREET FIGHTER II
2. CASTLEVANIA
3. JURASSIC PARK
4. BATMAN RETURNS
5. YNG. INDIANA JONES
6. THE FLINSTONES
7. BATTLE TOADS
8. FELIX THE CAT
9. PRINCE OF PERSIA
10. NINJA TURTLES II

ATARI XL/XE
1. CYWILIZACJA
2. WŁADCA
3. BARAHIR
4. WŁADCY CIEMNOŚCI
5. GLOBAL WAR
6. SEXVERSI
7. MIECZE VALDGIRA II
8. SPY MASTER
9. COLONY
10. CITIES OF GOLD

AMIGA
1. THE SETTLERS
2. CANNON FODDER
3. GOBLINS III
4. MORTAL KOMBAT
5. SYNDICATE
6. SENS. SOCCER 92/93
7. LEGACY OF SORASIL
8. DUNE II
9. JET STRIKE
10. DESERT STRIKE

PC
1. ARENA
2. DUNE II
3. MASTER OF ORION
4. DOOM
5. LANDS OF LORE
6. GOBLINS III
7. SIM CITY 2000
8. RAPTOR
9. U. F. O.
10. SHADOWCASTER

COMMODORE
1. KGB
2. CASTLE
3. FRED'S BACK III
4. WRESTLING SUPER.
5. DROID
6. COLONY
7. GIANNA SISTERS II
8. LAZARUS
9. KLĄTWA
10. ELVIRA II

SHITY

NINTENDO
1. BUGS BUNNY
2. GALAGA
3. CONTRA
4. CROSS FIRE
5. CALIFORNIA GAMES

ATARI XL/XE
1. UPIÓR
2. ARCHON
3. LOCO
4. PRZEMYTNIK
5. SYN BOGA WIATRU

AMIGA
1. FORTUNA
2. CISCO HEAT
3. PORTS OF CALL
4. DEEP CORE
5. FIRST SAMURAI

PC
1. CISCO HEAT
2. PRINCE II
3. GOLDEN AXE
4. TROLLS
5. HARRIER JUMP JET

COMMODORE
1. OPERATION WOLF
2. JET STRIKE
3. MINER
4. GREMLINS
5. GALAGA



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**.

Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć możnaopisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 12 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 25 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:

- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce.

Cena detaliczna – 22 tys. zł, w prenumeracie 20 tys. zł.

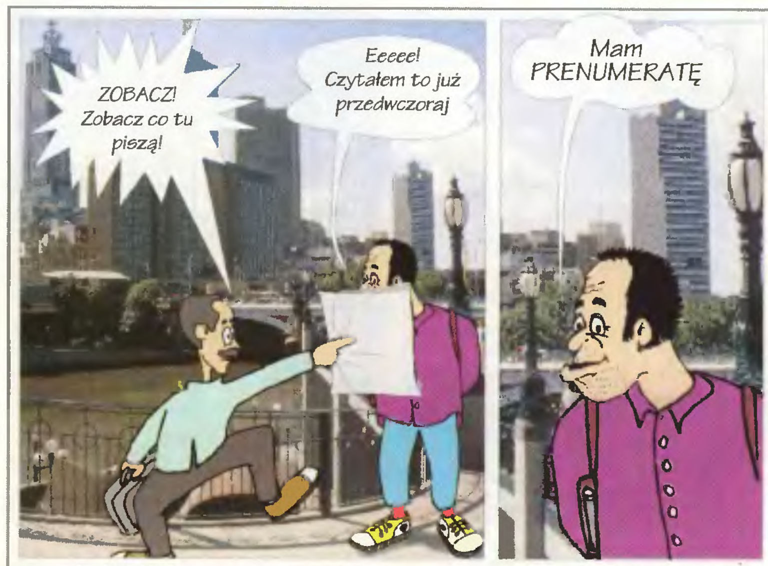
PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.08.94	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari-magazyn
od numeru:				
CENA	15 000	12 000	15 000	20 000
	x	x	x	x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	x
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	=
SUMA	+	+	+	=
RAZEM:				



Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 misięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysylka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

	Rok	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1991				4		6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1993		2	3	4	5	6	7	8-9		10	11	12
Bajtek	1994	1	2	3	4	5							
	1992	1				5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2		4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1994	1	2	3	4	5							
TOP SECRET		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ATARI - magazyn	1993	1	2	3-4									
ATARI - magazyn	1994	1-2	2										

☐ w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....
Nazwisko: ....
Adres: ....
....
....

KUPON WAŻNY DO 31 LIPCA 1994

KOSZTY WYSYŁKI	
1 numer	- 6000 zł
2-5 numerów	- 10000 zł
6 i więcej numerów	- 15000 zł

Razem: ______ egz. za: ______ zł
+ koszt wysyłki: ______ zł
DO ZAPŁATY: ______ zł

- egzemplarze po 10.000 zł
- egzemplarze po 12.000 zł
- egzemplarze po 15.000 zł
- egzemplarze po 18.000 zł
- tych numerów już brak

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz z dowodem wpłaty (lub jego kserokopią) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Wydawnictwo,
Bank Agrobank S.A.,
Warszawa ul. Grochowska 262,
rachunek nr 470005 - 1834 - 131

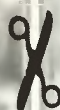
Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Wydawnictwo Bajtek,
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
- z dopiskiem RETRO.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

„Kopalny" powinien się udać:
do alchemika ☐
do leśnych elfów ☐
tym razem krzyżyk

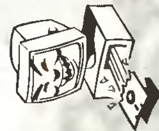
Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....



Tu wklej swoje zdjęcie

SHITY
1
2
3
4
5
6
7



X YWA:

Lista przebojów komputera typu:

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Scan By Vergis 2004
for CcOnLine

Pizza Pop!

Pizza Pop! To gra, w której występuje znana konsolowa postać Mario Bros. Jednak jest coś dziwnego z tym Mariem i wydaje mi się (misie śpią w zimie?), że niezbyt legalnie znalazł on się w tej



zabawie. Mario tym razem jest dostawcą pizzy (piccy!). Podjął się tej roboty, bo chce zarobić na bardzo drogi pierścionek dla swej ukochanej. Życie dostawcy pizzy nie je łatwe, zwłaszcza jeżeli towar rozwozi się po najniebezpieczniejszych rejonach miasta. Na naszego bohatera czyhają zgłodniałe koty, rozjuszone psy, wstrętne dzieciaki, napaleni punkowcy, niewinne dziewczynki ze skakankami itp. itd. Mario musi bronić się przed nimi. Po pierwsze musi skakać, co poniekąd pozwala na ominięcie niektórych zagrożeń. Jednak jedynym skutecznym sposobem staje się cios pizzą! Trzeba tylko wyczekać odpowiedni moment, zamachnąć się i bum - koty spadają, psy uciekają, punki wybuchają. Jedną z nielicznych rzeczy pomagających roznosicielowi włoskich placków są latające co jakiś czas baloniki. Warto po nie skoczyć i uzyskać dodatkowe punkty bądź energię.

Gra ma grafikę na przyzwoitym poziomie, lecz animacja nie zachwyca. Ot - kolejna zręcznościówka, tyle że z Mariem.

OCENA: ✔✔✔



Captain SkyHawk



Kapitanie, oto twój myśliwiec. Ziemię opanowały istoty przebrzydłe rodem z kosmosu. Zniszcz ich bazę. Nie będzie to łatwe, ponieważ sterują one tabunami helikopterów, wozów pancernych, ukrytych wyrzutni rakiet itp. Pierwsza wroga baza ukryta jest daleko w niedostępnych skalisto - syntetycznych górach. Nie czekaj, leć. No i lecimy. Sterujemy samolotem, który strzela i rzuca bomby. Jest to dobra zręcznościowa strzelanina, jednak daleko jej do przeciętności. Obiekty są większe niż w tego typu grach, krajobraz bardzo zróżnicowany. Gra ta ciągle zaskakuje, może nie tyle trudnościami, co zmianą formy zabawy. Po pierwszym lecąco - niszczącym, naziemnym levelu jest drugi. Przypomina on powietrzne igraszki myśliwców z "Top Gun'a". A dalej też nie jest łatwo - każdy etap uwieńczony jest pojedynkiem z wielkim i silnym wrogiem.

"Captain Sky Hawk" jest dobrą grą zręcznościową, w której bardzo przyłożono się do grafiki i animacji (ach te latające literki i kulki przy liście wyników). Muzyka też jest dobra, a efekt przyspieszania samolotu wery realistyczny.

OCENA: ✔✔✔✔



Snake Rattle'n'Roll

Snake Rattle'n'Roll czyli wężusie Roll i Rattle. Już od początku widać, że jest to niezła pozycja. Trójwymiarowe komnaty w stylu spectrumowych "Knight Lore" lub "Alien 8", ale tutaj jest zręcznościówa. Na początku kierujemy głową jednego z węży, która otwierając różne skrytki wydobywa z nich kolorowe kulki. Te kulki



trzeba zjadać i w ten sposób przybywa nam tłowia (czego? no, tłowia - brzucha, ogona itd). Kolejne plansze są trudniejsze i posiadają bardzo urozmaiconą, wielopiętrową zabudowę. Uciekamy przed różnymi skaczącymi łapami, wybuchowymi kulkami, stworkami przeszkadzaczkami. Gdy wpad-



niemy do wody, nie utopimy się, jednak będą nas goniły szczęki w dosłownym znaczeniu tego słowa.

Grafika jest bardzo ładna i śmieszna. Animacja bezbłędna. Muzyka ciekawa i trzymająca w napięciu, zwłaszcza ta przy szczękach.

Udało się wyprodukować kolejną miłą zręcznościówkę, w której nie trzeba strzelać i zabijać. Zabawa jest świetna, wciągająca i takie tam... A tak naprawdę - jest to gra, która wybitnie wyróżnia się na plus.

OCENA: ✔✔✔✔✔

World Wrestling



World Wrestling! oto duża dawka emocji dla sympatyków dużego białego i nieco zwiotczałego już morświna, gwiazdy amerykańskiego wrestlingu, Hulka Hogana. Gra "World Wrestling" pozwala na stoczenie pojedynków z największymi sławami najbrutalniejszych zapasów na niby. Przed przystąpieniem do walk możemy skorzystać z sali gimnastycznej, gdzie robimy pompki, przysiady ze sztangą lub z zapa-



śnikiem sumo na barkach (okropność). Potem panienka pokazując swój muskulik zachęca nas do pojedynku. Rozgrywa się on w sali wypełnionej widzami, którzy bardzo żywo reagują na każdy cios. Jeżeli oglądaliście kiedyś wrestling w TV, to zapewne zwróciliście uwagę jak dużą rolę odgrywa w tym przedstawieniu komentarz. W tej grze też mamy komentatora sportowego, który cały czas zachwyca się ciosami i omawia sytuację na ringu. Jego wypowiedzi i różne miny umieszczono w dolnej części ekranu, pod areną. Takie żywe komentarze (co z tego, że in angielski) czynią zabawę jeszcze gorętszą. A jeżeli chodzi o samą walkę, to trzeba przyznać, że jest niezła. Mamy dużo ciosów, spektakularnych wyskoków i różnych wrestlingowych wariactw. Walka może toczyć się nawet poza ringiem, co często ma miejsce w tym sporcie. Animacja postaci jest bez zarzutu, ciosy i chwyty bardzo pokazowe, a zbliżenia szczególnie udanych sztuczek wręcz zapierają dech. To na pewno jest jedna z lepszych gier wrestlingowych. Polecam.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Bum, hop, cyk!
Gramy dalej w Pegasusa, czekając aż zjawią się na naszym rynku inne konsole. Mam na myśli pojawienie się oficjalne, stadne i grupowe. Rozmowy na najwyższym szczeblu ciągle trwają, jednak nic nie posuwa się do przodu. Powyżej kolejna świeża porcja cartidge'y oraz obok cudowny Konsolowy Świat. Widelce (czytać: joysticki) w łapki i jemy (czytać: gramy)!

BRŐMBA - Tromba, a co?

Hop i JAGUAR do przodu

Coraz więcej mówi się o rewolucji wśród gier konsolowych, głównie za sprawą najnowszego dziecka Atari. Jaguar jest konsolą zupełnie nowej jakości, wyprzedzającą swoich konkurentów (Nintendo, Sega, Amiga, 3DO) co najmniej o dwie głowy (co dwie głowy to nie jedna - przyp. S. H.). Cóż ma w sobie ta maszyna? Ma dużo nowoczesnego złomiku i niesamowite możliwości. Czyli: 64-bitową wieloprocesorową architekturę RISC, procesor do grafiki 27-MIPS-owy dający 24-bitową grafikę true color, procesor obiektów, blitter wspomagający m. in. cieniowanie Goudrauda, procesor Motorola 68000/13 MHz, dźwięk stereo o jakości CD oraz jeszcze parę innych supercostam. Co to wszystko oznacza? Ano za jakieś dwieście - trzysta dolców będzie można nabyć konsolę 100 razy szybszą od np. poczciwego SNES - a i wydajniejszą od peceta z Pentium! Filmowa grafika przetwarzana w czasie rzeczywistym, efekty specjalne typu morphing, oświetlanie, cieniowanie, wypełnianie teksturą, 3D itp. itd. to dla Jaguara pestka. Jako nośniki gier wykorzystywane będą specjalne cartridge o pojemności 48 MB (megabajtów!) skompresowanych lub nieskompresowanych danych. Wyposażenie dodatkowe stanowi napęd CD-ROM o podwójnej prędkości. Sugerując się reklamami oraz wypowiedziami testerów z zachodniej prasy, można tylko rwać włosy z głowy i szukać Jaguara w najbliższym sklepie. Widziałem osobiście, co potrafi ta maszynka i rozmawiałem z osobami, które trochę na niej pogrywały. I co? Otóż jak na razie, jest to taka Amiga z dopalaczem i nic więcej. Po danych technicznych można się spodziewać nie wiadomo czego, a tu ledwo ciut ponad standard. Liczę na to, że gry dla tego atarowskiego kota sięgną po wspaniałe możliwości, powalając wszystkich na kolana. Wielkie firmy produkujące gierki (m. in.: Accolade, Activision, Bullfrog, Domark, Gremlin Graphics, ID Software, Interplay, Microprose, US Gold) zapowiedziały szybkie wydanie ponad stu tytułów zarówno na cartridge'ach, jak i CD-ROM-ach.

Jaguar produkowany jest we współpracy z IBM-em, co ma zapwnić solidność wykonania i najwyższą jakość. Jak na razie nie mamy co liczyć na zakup tego urządzenia, bowiem najpierw zapychany jest rynek amerykański. Popyt jest większy niż podaż, dlatego nawet w Wielkiej Brytanii Jaguarów jest jak na lekarstwo. W Polsce może za rok? A może się mylę?

BRØMBA



Wieści ze świata grania

Piractwo ciągle straszy producentów wszelkiego oprogramowania, nawet tego konsolowego. Według oficjalnych danych w zeszłym roku tylko w Anglii sprzedano ponad 700 000 podrobionych płyt CD. Ten nośnik uważany dotąd za niepodrabialny, kopiowany jest niemal chałupniczym sposobem. Prawdopodobnie dlatego NINTENDO zdecydowało się na wybór cartridge'ów, a nie płytek CD dla swojej 64 - bitowej konsoli dnia jutrzejszego, znanej jako "Project Reality". Cartridge wciąż najtrudniej skopiować.

Posiadacze SNES-a cieszą się "Wolfensteinem 3D", a jej producent Imagineer zapowiedział na jesień tego roku kolejną konsolową rewelację - "DOOMA". Ciekawe, czy gra ta będzie równie dobra jak jej pecetowa wersja? Nintendowcy szesnastobitowi już nie mogą się doczekać.

Procesory RISC dla nintendowego "Project Reality" będą produkowały firmy NEC, Toshiba oraz Sharp. Nintendo spodziewa się co najmniej 8 - milionowego zapotrzebowania na te komponenty w roku. Dla porównania podam, że w 1993 tylko w USA i Kanadzie sprzedano 13, 3 miliona SNES-ów. W sumie w Ameryce Północnej jest około 42 (o kurde!) milionów takich maszyn. GAME BOYÓW jest jeszcze więcej - coś około 59 milionów. Wierzcie lub nie, ale wzrosła też sprzedaż staruszków NES-ów dając ponad 33 miliony użytkowników tej ośmiobitowej konsoli.

"R-TYPE III" to kolejny odcinek wspaniałej strzelaniny wydany w kwietniu przez Irem. Wersja SNES-a jest przedstawieniem bardzo kolorowym, szybkim i ekstremalnie trudnym. Ci, co grali, twierdzą, że zabawa jest znakomita. W Anglii do dostania za 45 funciszy.

Fanatyków fliperów powinno ucieszyć wydanie "PINBALL DREAMS" dla Super NES. Jest tu wszystko, czego potrzebuje maniak metalowej kulki: duża powierzchnia scrollowana, dobre efekty dźwiękowe, kilka stołów. Wydał Gametek w marcu. Cena - 44.99 funta (in UK).

Znana z automatów digitalizowana strzelanka na wprost "LETHAL ENFORCERS" ma już swoją SNES-ową wersję. Dobry dźwięk, "filmowe" obrazki i podłączony pistolet lub dwa - oto niezła uciecha. Konami wydał tę pozycję wraz z zestawem pistoletów, co podniosło bardzo jej cenę.75 funtów (plus 20 za drugi gun) to dużo, jednak gra jest warta postrzelania. Pistolety pomalowano na niebiesko i różowo, aby nie mogły przypadkiem posłużyć do niecnych celów (ach ta wierność imitacji...). Dostępne są też wersje "L. E." dla SEGI Mega Drive oraz Mega-CD.

Kolejny zwariowany gadżet wymyślono dla posiadaczy SNES - a i SEGA Mega Drive. Jest nim "VIDEO JUKEBOX", czyli zmieniacz cartridge'ów. Wsadzamy sześć gierek do "boxa", łączymy z konsolą i możemy grać w dowolną z nich. Idealne dla leniwych posiadaczy sześciu gier, którym nie chce się zmieniać ich ręcznie. No cóż, są tacy, co dadzą za to 45 funtów (w Anglii oczywiście).

"CANNON FODDER" nowoczesna strzelaninka firmy Virgin ma być gotowa dla SNES - a na gwiazdkę tego roku. O tej grze mówi się dużo, bowiem została ona już wydana dla Amigi oraz peceta. Zabawa różni się od popularnych bum-fire-trzasków i wymaga nieco myślenia.

JAGUAR, atarowska super-mega-hiper-nibycojeszcze konsola, znalazła się już w ofercie angielskich sklepów z elektroniczną rozrywką. Wersja UK kosztuje 200 funtów, a US (A) 299. Gierki (wszystkie trzy) dostępne są za około 55 funtów, czyli niewiele drożej niż przeciętne gry dla SNES-a.

Dla GAME BOYA pojawiła się "JUNGLE BOOK", gierka oparta o animowany film disneyowski. Dużo skakania, wariowania i zręczności. Podobno niezła, jak na kieszonkowy format.

"The Empire Strikes Back - oficjalne tajemnice gry", "Bubsy - przewodnik jak grać", "Mortal Kombat - przewodnik po maksimum destrukcji" to tytuły lektur do poduszki wielu angielskich graczy. Książki tego typu cieszą się na całym świecie powodzeniem i stanowią uzupełnienie zwariowanego świata gier. Czekamy na to u nas, może TS wyda parę?



wieści zebrał BRØMBA

SAVEGAMY

Ave!
Witamy wszystkich savegamerów, jednocześnie informując, iż jak może zauważyliście, rubryka ta stała się, za sprawą Mr. Arta (Welcome on board!), co się zwie ekumeniczna i zaczęła obejmować sobą także Amigę. Co z tym fantem zrobimy, jeszcze nie wiadomo. Na razie pojawiamy się na przemian, a potem prawdopodobnie zwiększymy ilość miejsca i będzie git.

Teraz do rzeczy. Z powodu straszliwych i zgoła nieprzewidzianych zdarzeń, o których naturze możecie sobie poczytać w komentarzu to T&T, dzisiejsze save'y w całości będą bazować na Waszej korespondencji.

Jako pierwszy Tomek Zarzyński, który razem z babcią hackerką (jak wszyscy to wszyscy, babcia też!) rozgryzł save'y do **"Cannon Foddera"** w wersji PC - towej.

Gra tworzy save'y w plikach z nazwą, którą wpisaliśmy i rozszerzeniem ". CF". W takim pliku można zmienić hex 6F2 na FF i zwiększyć trochę (byle nie przegiąć) wartość w hexie 6F3 - załatwi to ilość "bramek" dla naszej drużyny. Aby wyzerować konto przeciwnika, zmieniamy hexy 6F0 i 6F1 na 00.

Dalej rekruci - ich liczba jest zapisana w hexach 012 i 013. Wartość w pierwszym z nich można zmienić na FF, z drugim należy uważać, aby nie przegiąć.

Teraz ilość punktów naszych aktywnych bohaterów. Należy w bajty 048, 054, 060, 06C i 078 wpisać wartość E7, zaś w bajty 049, 055, 061, 06D i 079 - wartość 03. W ten sposób każdy nasz żołnierz ma 999 punktów.

Aby podbić rangę naszych wojaków, zmieniamy bajty 040, 04C, 058, 064 i 070 na 0F i już mamy samych generałów.

Tomek pisze, że można jeszcze mieszać w hexach z zabitymi żołnierzami, ale jego babcia to leń i nie chciało jej się tego zrobić. Osobiście liczymy, że babcia zostanie należycie ukarana, ale i tak podziękuj jej za wkład w tworzenie itd.

Oddajemy głos braciom Amigowcom, tym razem w osobie Krzyśka Gołębiowskiego. Krzysiek używa programu **"DISKMON PRO"**, ale oczywiście można też zdobyć inne narzędzia. Pierwszą grą, za którą zabrał się nasz korespondent, jest "The Patrician". Po pierwsze zajmijmy się pieniążkami. Ich liczba zapisana jest od adresu $F01A0 do $F0A3. Zmieniamy oczywiście na FF FF FF FF, co prawda licznik wyświetla tylko 9 999 999, ale nie ma się co martwić. Zaś w bajtach $F3682 - $F3685 zapisana jest liczba kasy na pierwszym statku.

Dalej towary - od adresu $F0D10 zaczyna się licznik ich ilości w magazynie w mieście macierzystym. Na każdy towar przypadają dwa bajty, zaś kolejność zapisów jest taka sama, jak w spisie towarów występujących w grze, z tym, że w bajcie $F0D10 i $F0D11 zapisana jest ilość broni. Brzmi to wszystko skomplikowanie, więc Krzysiek podaje przykład: aby mieć 100 jednostek zboża (corn) należy wpisać 00 64 w bajty $F0D12 i $F0D13. Te drobne ulepszenia, pisze Krzysiek, wystarczą, aby kupić wyborców, którzy pomyślą, że swój majątek zdobyłeś podczas wizyty w staroniemieckim mieście Danzing, gdzie wygrałeś główną nagrodę w grze "Duży Lotek".

Krzysiek pisze o jeszcze jednej grze, bez wątpienia starej, ale jarej, tj. **"Pirates!"**. Mamy tam, w bajtach od $F015A do $F015C stan kasy, przy czym zmiana na max kończy się źle. Natomiast w bajtach $F013F - $F0140 zapisana jest liczba osób w załodze, zaś zmiana na maxa też szkodzi. Krzysiek zauważa, że jeżeli ustawić kasę na full, załogę zaś na 01 i wybrać opcję podziału łupów, to otrzyma się całą masę punktów wraz z tytułem doradcy króla. Ponadto, ponieważ pieniędzy jest zawsze okrągła suma (zero na końcu), komputer zapisuje tak naprawdę nie X, tylko X/10, np. gdy masz 100 sztuk złota to nie zostanie zapisane 64 (czyli hexadecymalnie 100), tylko 0A (czyli 10).

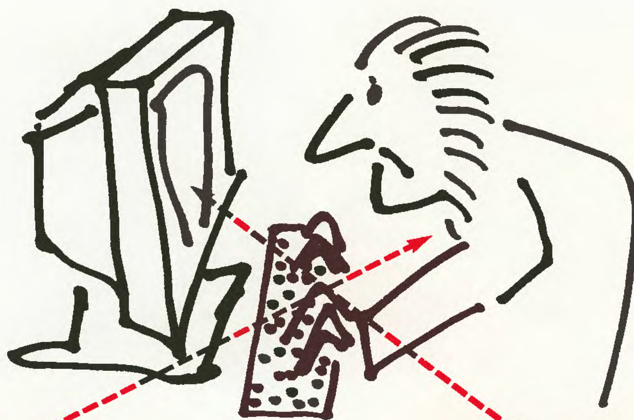
Krzysiek rozgryzł też **"Civilization"**, jak twierdzi, jeszcze przed ukazaniem się TS z produktami kolegi P. H., ponieważ to już było, więc stwierdzamy tylko, że save'y w wersji amigowej są dokładnie takie same, jak w PC-towej.

Na koniec **"1869"**. Forsa zapisana jest w pliku X.GAM w katalogu games na dysku C w bajtach $F0534 - $F0537, tu również komputer skraca sobie zapis, tym razem o dwa zera.

I to tyle na ten raz. Kończymy, dziękując Krzyśkowi i Tomkowi z babcią, jak zwykle licząc na rosnącą ostatnimi czasy aktywność savegame'owców.

Alex& Gawron

Listy



KRZYŚ KUBECZKO PISZE

Mam nadzieję, że nie przestaniecie lubić moich listów, jeżeli napiszę parę pochlebnych słów o TS. (...) Czy wolicie, żebym pisał do rzeczy, czy bzdury?

K. Kubeczko

Żadnych złudzeń, Krzysiu! Jeżeli napiszesz jeszcze jeden pochlebny list, to koniec z Tobą, a Twoje nazwisko już nigdy nie pojawi się na tych łamach. W tym przypadku wybaczamy Ci, uznając ten list za niebyły. Jeżeli chodzi o pisanie, to pisz, co chcesz, mamy nadzieję, że będą to bzdury, ale dorzeczne.

W tym miejscu musimy napisać, że znakomita większość listów dotyczących nowego wyglądu TS była bardzo pochlebna (pozdrowienia dla Melona i kumpli), za co serdecznie wszystkim dziękujemy. Ale żeby Krzyś K. od razu przysłał pochwały?! Przez moment istniał nawet projekt, by cały skład redakcyjny solidarnie rozszedł się do domów, położył do łóżek i spokojnie umarł, bo chyba już wszystkiego w życiu dokonaliśmy. Idea ta wnet upadła, ale wszyscy jesteśmy w szoku - a toś nas Krzysiu zaskoczył!



NAGRODOLOGIA

Co do nagród za "Piwem i Mieczem", to powinny nimi być skrzynki piwa. Przez lokalny patriotyzm jestem za E. B.

Super Grołwer

Po pierwsze dziękujemy (nie tylko Tobie, ale także wszystkim innym, którzy posłuchali naszego wezwania) za szczegółowy list, oceniający TS - a. Po wtóre - pomysł z nagrodami do "P&M" jest dobry, ale nie za bardzo. Pojawienie się w redakcji takiego zestawu nagród spowodowałoby zapewne totalne zatrzymanie prac nad TS, który zmieniłby nazwę na "Jest Taktycznie d. Top Secret" i w całości byłby przygotowywany przez Sir Haszaka, naszego redakcyjnego ABSTYNENTA (!!!). Jeżeli mówimy o lokalnym patriotyźmie, to jest to niekiedy zgubna rzecz, ale w Twoim przypadku - piękna sprawa, tak trzymaj!

POEZYA Y POETYKA

Nie wiem, czy znacie ten wierszyk. Chyba nie, bo sam go wymyśliłem:

SZCZELA PIORUN W STYKI
SZCZELA PIORUN W BYKI
GDY COMMODOROWIEC SIĘ DO CIEBIE
ZBLIŻY
SZCZEL MU PROSTO W ZĘBY

Franek dee Sztacheta

Marnujesz się w szkole, przyjacielu, wszak jesteś geniuszem poezji! W uznaniu Twojego talentu opowemy Ci dowcip, pewnie go nie znasz, bo wymyślił go Emilus:

Przychodzi baba do lekarza z łyżką w głowie. Lekarz pyta:
- Co pani jest?
A baba na to:
- Odkurzacz.

GRY ZAROBKOWE - ROZWIĄZANIE

Spośród kilkunastu propozycji definicji sformułowania "gry zarobkowe" wybraliśmy ostatecznie tę głoszącą:

"Gry zarobkowe to takie gry, w których można zarobić w mordę". Autorowi, Lordowi Melchiorowi, Ostatniemu Mohikaninowi, serdecznie gratulujemy, mianując jednocześnie na stanowisko Starszego Definicyjnego z Mocą Wsteczną, cokolwiek by to miało nie oznaczać. Aby i innym dać szansę wykazania się, ogłaszamy następny problem.

PROBLEM PŁETWALA

Ja Płetwal umiem nasypywać wody do okrągłego kwadratu. Ale błagam, nauczcie mnie karmić drzewo.

Zdrowy psychicznie Płetwal

Nadsyłajcie wszelkie propozycje odpowiedzi dla Płetwala, najlepszą jak zwykle opublikujemy (prędziej czy później), zaś jej autor otrzyma stanowisko Młodszego Psychiatrycznego i pierwszeństwo w opiekowaniu się Emilusem, podczas jego rzadkich, codziennych napadów szału, absolutnie niegroźnych dla wszystkich, którzy uważają latające w powietrzu siekiery ze holograficzną projekcję ze statku ufoludków.

KRAJOBRAZ PO USTAWIE

Dotychczas byłem z gierkami na bieżąco, ale przez tę ustawę wszystko chluuuuup (długi lot). Nie chodzi o cenę, chodzi o wybór. Wchodzę do sklepu, a z gier jest tylko "Symulacja kombajna na pedały sprzed wojny" i strzelanina "Traf ogryzkiem w śmietnik". Jestem posiadaczem upadającego króla, czyli Amigi 500. I nie zagram sobie w nic, chyba, że pojadę na Zachód i zabulę tyyyyleeee maaaarek.

Michał Szymczak

Masz pełną rację, stary, nawet PC-towy rynek wygląda pod tym względem kiepsko, o czym już pewnie kiedyś pisaliśmy (o czym to my jeszcze nie pisaliśmy?). Jedno trzeba sobie wprost powiedzieć - skończyły się czasy, że każdy będzie miał co tydzień kilkanaście nowych gier. Teraz trzeba inaczej - słuchać, liczyć, kupować rzadziej, ale z to dobre produkcje i grać w nie długo i namiętnie. Naprawdę można znaleźć dobrą grę i długo się niącieszyć. Przecież sami przyznacie, że spośród tych tysięcy (a przynajmniej setek) programów, które zdarzyło się każdemu z nas przez cały miniony czas ukraść większość to był albo totalny chłam, albo chłam nieco mniej totalny, w który grało się godzinę i wywaliło. Tak więc my, gracze, musimy zmienić naszą mentalność. Mentalność muszą też zmienić dystrybutorzy - zwiększyć zakres oferty, starać się nadążać za Zachodem, spróbować obniżyć ceny. Miejmy nadzieję, że im to się uda i trzymajmy za nich kciuki.

MASZYNKI FIRM RZADKICH

Od razu zaznaczam, że w tym tekście nie ma żadnych wygłupów, więc przeczytajcie go z uwagą. Treść tego pisemka dotyczy cudownego, a zarazem niedocenianego i olewanego przez własnych stwórców komputera, jakim jest Atari Falcon 030. (...) Widać gołym okiem kalectwo marketingowe Atari, więc moim zdanie ktoś powinien im pomóc. (...) Nowe tytuły na "Falcona" pojawiają się bardzo szybko, tylko szkoda, że u nas tego nie widać. Jest to spowodowane przez firmę Atari, która olewa rynek Europy Wschodniej (a ostatnio nawet zachodniej), ale i Was, wszystkich redaktorów, współredaktorów, Kopalnych, którzy tworzą świetne gazety, ale kładą lachę na "Falcona".

Rafał Kędzierski

Od razu zaznaczamy, że teksty, w których są wygłupy, czytamy

dok. na str. 44

Tipsy &

WESOŁE JEST ŻYCIE STARUSZKA

Wakacje, panie dziejku, już tuż tuż, a my tutaj jakby w innym wymiarze. Niestety, nasze kochane uczelnie przypomniały sobie o nas, co niekoniecznie jest najszczęśliwszą okolicznością, tym bardziej, że jakby co, to przypomni sobie o nas Armia. Na szczęście ten gorący okres jest jednocześnie okresem zawieszenia broni w redakcji, gdyż nasi dotychchzasowi antagoniści też kiedyś doświadczyli dobrodziejstw sesji egzaminacyjnej i starają się nie kopać leżących.

W związku z owymi wydarzeniami robota redakcyjna toczy się bez większych zmian. Niestety cierpimy na chroniczny brak czasu, próbowaliśmy już rzucić spanie, ale z tym jest jak z innymi nałogami - rzucenie jest bardzo łatwe, robiliśmy to już wiele razy.

Wypada już kończyć, wszak, jak głosi nasza reklama w "Magii i Mieczu", "Nie marnujemy farby na głupoty." - dobre, nie? Chle, chle! Choć z drugiej strony, może by jakiś wywiadzik z ekskluzywnym kelnerem Kaczorem Donaldem? No dobra, może innym razem.

Jednak nim szczęśliwie zakończymy te wynurzenia, popełnijmy trochę autoreklamy. Otóż jeżeli ktoś chce przeczytać duży i zbiorczy artykuł o grach komputerowych i ich związkach z SF, w dodatku poważny (fuj!) to niech sięgnie po "Nową Fantastykę" z lipca lub sierpnia (nie wiemy jeszcze dokładnie, kiedy to pójdzie). Właśnie taki tekst tam znajdziecie, w dodatku naszego autorstwa, co nie gwarantuje dokładnie niczego, ale brzmi dumnie.

Alex & Gawron

P. S. Znowu historyjka. Otóż w dodatku „Gazety Wyborczej" na targi „Infosystem" ukazał się wywiad z „największym piratem z Polski zachodniej". Ów przemiły kolega stwierdził, iż do ściągania „lewego" oprogramowania modemów się nie używa, bo trwałoby to zbyt długo. O czym z radością informujemy, załączając pozdrowienia dla SS-a i zacnych panów z grupy "Katharsis".

UWAGA!!!
W związku ze słusznymi żądaniami PC - towców dzisiaj większa porcja tipsów na ich meszynki. Część z nich może się powtarzać, ale podajemy je dla przypomnienia.
(A&G)

AARGH / Amiga
Na początku każdej planszy zobaczysz różne budynki - dmuchnij w nie ogniem, potem uderz - będą się szybciej rozpadać. Kiedy zniszczysz dom, dostaniesz jajo. Aby pokonać inne potwory, trzymaj się gruntu i używaj jak najczęściej pięści.
(Sebastian B. & Amigos)

ADDAMS FAMILY / Nintendo
Jeśli uwolniłeś rękę, to przyciskiem "Select" wypuszczasz ją na chwilę, co powoduje nieśmiertelność przez ten czas.
(Zgrywus)

ALIENS / Commodore
Oto spis najważniejszych komnat: 1 - start, 28 - skład broni, 78 - centrum kontroli, 178 - reaktor, 177 i 182 - centrum medyczne, 248 - siedlisko królowej. Pamiętaj, aby nie strzelać w pobliżu reaktora.
(Nico T.)

AGONY / Amiga
Po wpisaniu "FANTASY" klawiszem "Return" zmieniasz levele.
(Sebastian B. & Amigos)

APB / Amiga
W czasie, gdy gra muzyka, wduś "Fire" i wychyl joya w górę - będziesz mógł zacząć od dowolnego etapu.
(Sebastian B. & Amigos)

ARKANOID / IBM PC
Wciśnij klawisz "Space", aby zatrzymać grę. Wpisz "DSIMAGIC" i wciśnij "Space" ponownie. Złap to, co będzie spadać. Gdy wciśniesz litery: "C" - przyklejanie piłki do paletki; "D" - podział piłki na trzy; "E" - wydłużenie paletki; "L" - laser; "P" - dodatkowe życie; "S" - spowolnienie
(R. I. P. Pliz und Goliad)

ARKANOID 2 / Amiga
W High Score wpisz się jako "DEBBIES" - nieskończona liczba paletek.
(Sebastian B. & Amigos)

AVENGER / Commodore
Wciśnięcie klawisza "1" daje kilkukrotny skok energii.
(Kimboł)

BAAL / Amiga
W "High Score" wpisz się jako "LOVEBUNDLE". Teraz po ugraniu 1000 punktów uruchomisz trainera.
(Sebastian B. & Amigos)

BABY JOE / IBM PC
1. YOUPI; 2. GLOUP; 3. MUMMY.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

BANDITS / Commodore
Joystick w górę - chwilowa nieśmiertelność.
(Daniel Jankowski)

BARBARIAN / Amiga
Aby zabić ostatniego czarownika musisz mieć tarczę. Kiedy wróg strzeli, użyj "DEFNCE ICON", a strzał odbije się.
(Sebastian B. & Amigos)

BARDS TALE 3 / Amiga
Strażnikowi w świątyni "Mad Gods" szepnij słowo "HAMBURGER".
(Sebastian B. & Amigos)

BATMAN / IBM PC
Napisz "JAMMMM" na ekranie tytułowym, a dostaniesz nieśmiertelność. Przy pomocy klawisza "F10" przechodzisz do następnego etapu.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

BATTLE SHIPS / Amiga
W czasie, gdy przeciwnik strzela w Twoje statki, naciśnij "F5" - unieważnia to jego ruch.
(Ninja)

BATTLE SHIPS / Commodore
Kiedy grasz z komputerem, ustaw podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewo - dół i prawo - góra.
(Adam Trębski)

BEACH VOLLEY / Amiga
Wpisz "DADDYBRACEY" - "F1" - skipper level.
(Sebastian B. & Amigos)

BEVERLY HILLS COP / Amiga
Na ekranie ze stopniami trudności wpisz "MEL-LIE" - możesz wybrać dowolny etap.
(Sebastian B. & Amigos)

BIONIC COMMANDO / Amiga
Aby mieć 9 żyć, wyskocz z pierwszego poziomu, gdy zegar wskazuje jedynkę.
(Sebastian B. & Amigos)

BLUES BROTHERS / IBM PC
Podczas wyboru postaci wpisz "HDULQ". Od tej pory możesz zmieniać etapy poprzez wpisanie numeru etapu i klawisza "Space".
(R. I. P. Pliz und Goliad)

BOMBER BOMB / Amiga
Podczas gry naciśnij "H".
(Sebastian B. & Amigos)

BUBBLE BOBBLE / Amiga
Jako hasło podaj "DDFFA".
(Sebastian B. & Amigos)

CARRIER COMMAND / IBM PC
Napisz "THE BEST IS YET TO BE" i wciśnij klawisz "+" z części numerycznej, aby zwiększyć odporność MANTASA i WALRUSESA.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

COMMANDER KEEN / IBM PC
Wciśnij równocześnie klawisze "G", "O", "D" i będziesz mógł przechodzić przez wrogów i ściany, a także wyżej skakać.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

CONVOY 1944 / Commodore
Gdy odpalisz torpedę trzymaj wciśnięty "Ctrl" + "C" - na pewno trafisz.
(Kimboł)

DAY OF THE TENTACLE / IBM PC
W teraźniejszości, w gabinecie młodego Edisona użyj komputera, żeby pograć w pierwszą część "Maniac Mansion".
(Ano_ni_ma)

DEFENDER OF THE CROWN / Commodore
Zamiast kolejno atakować lenna wrogiego lorda, zdobądź od razu jego zamek, a wszystkie jego włości są Twoje.
(Kimboł)

DEFENDER OF THE CROWN / IBM PC
Spróbuj przytrzymać klawisz "R" podczas wczytywania bitwy. Powinieneś dostać 1024 rycerzy. Działa dla obrony i ataku.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

DETECTIVE / Commodore
W pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni znajdują się sekretne przejścia. To z kuchni prowadzi do piwnicy. Do kopert wkładaj tylko przedmioty oznaczone literą "E".
(Kimboł)

D. J. BOY / Nintendo
Podczas gry wciśnij "Select" - uzupełnienie energii.
(Zgrywus)

DOOM / IBM PC
Uruchom z parametrem "DOOMDEVPARM" i wpisz jedną z komend: "DEVPARM" - "F1" robi zrzuty skranu; "WATCH" - demo; "PLAYDEMO NAZWA. LMP" - odgrywa jako demo plik "NAZWA. LMP"; "DEATHMATCH" - uruchamia tryb deathmatch; "WART, - WARP X Y" - skok do epizodu X, levelu Y; "SKILL Z" - poziom trudności (Z od 1 do 4); "EPISODE X" - początek od epizodu X; "CONFIG NAZWA. EXT" - użycie danego pliku z konfiguracją; "RECORD NAZWA. LMP" - nagranie przebiegu gry jako pliku "NAZWA. LMP". W trakcie gry napisz: "IDDT" - mape i wszystkie obiekty, "IDDQD" - "god mode"; IDKFA - zbroja, uzbrojenie i amunicja na maxa; "IDCLEV XY" - skok do poziomu Y misji X; "IDMYPOS" - współrzędne gracza; "IDCHOPPERS" - piła łańcuchowa + nieśmiertelność; "IDBEHOLDX" - za X wstawiamy: "R" - skafander radiacyjny, "I" - niewidzialność, "V" - nieśmiertelność, "A" - mapa, "L" - włącza światło, "S" - "bersek".
(Ano_ni_ma)

DUKE NUKEM / IBM PC
Przytrzymaj klawisze "Page Down" i "Backspace" podczas gry, a Duke otrzyma wszystkie klucze i maximum siły.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

EAGLE NEST / Commodore
Nie zbieraj całej amunicji, gdyż przyda ci się ona, gdy będziesz wracał (wrogowie mnożą się jak króliki). Żeby pojechac windą, trzeba znaleźć przepustkę. Znajduje się ona w północnej części zamku. Za zabijanie facetów przy biurkach dostajesz 2500 punktów.
(Kimboł)

EASTERN FRONT / Atari
Wciśnij "Option" - zwiększą się możliwości mobilizacyjne Twoich korpusów.
(gen H. A. G. P.)

ELVIRA - THE ARCADE GAME / IBM PC
Aby uzyskać nieskończone życie znajdź w plik ELVMCGA. EXE kody: 2E, FF, 0E, 1A, 01 i zmień je na 90, 90, 90, 90, 90. W pliku ELVEGA. EXE znajdź i zmień: 2E, FF, 0E, 13, 1A na 90, 90, 90, 90, 90. Aby uzyskać nieograniczoną ilość energii w pliku ELVMCGA. EXE znajdź i zmień wszystkie wystąpienia kodów 2E, FF, 0E, 10, 72 na 90, 90, 90, 90, 90. W pliku ELVEGA. EXE zamień wszystkie kody 2E, FF, 0E, 0E, 72, na 90, 90, 90, 90, 90.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

E-MOTION / IBM PC
Napisz "MOONUNIT" na ekranie tytułowym. Klawisz "F1" przenosi do następnego etapu, "F2" - o 10 etapów w przód, "F3" - o jeden w tył. "F4" - o 10 w tył.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

F-29 RETALIATOR / IBM PC
Aby wybrać misję z nieograniczoną ilością amunicji wpisz CIARAN na listę pilotów. Wciśnij "Enter" i wczytaj dane pilota. Powinno się wyświetlić nazwisko pilota: "OCEAN OK".
(R. I. P. Pliz und Goliad)

FALCON ATAC / IBM PC
Wciśnij równocześnie klawisze "Ctrl", "Shift", "X" podczas lotu. Uzyskasz pełne zbiorniki paliwa i zapas amunicji.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

FANTASY WORLD DIZZY / IBM PC
Wpisz "IMMORTAL" do tablicy rekordów, a Dizzy będzie nieśmiertelny.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

FIGHTER BOMBER / IBM PC
Aby uzyskać stały dostęp do wszystkich szesnastu misji wpisz: "BUCKAROO". Jako odpowiedź otrzymasz tekst "Oh no, it's Buckaroo. ".
(R. I. P. Pliz und Goliad)

GHOSTS'N'GOBLINS / Amstrad
Jeżeli chcesz nabić dużą liczbę punktów, to po rozpoczęciu gry nigdzie się nie ruszaj, tylko cały czas strzelaj. Dojdź do pływającej wysepki - jeże-

ii zginiesz to nie będziesz musiał zaczynać poziomu od początku.
(Marek Lis)

GOLDEN AXE / IBM PC
Jeśli nie chcesz za każdym razem startować od początku, przy starcie gry wpisz cyfry od 1 do 8 podczas wyboru postaci. Dzięki temu będziesz mógł startować od dowolnego etapu. Używaj klawiatury numerycznej.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

HANS KLOSS / Atari
Aby przerwać na chwilę działanie karabinu wciśnij "Fire" przy cegiełce z dwoma kółkami.
(gen. H. A. G. P.)

HARE RISING HAVOC / IBM PC
Aby przejść do następnego etapu, wciśnij kombinację klawiszy "Alt", "Ctrl", "F5".
(R. I. P. Pliz und Goliad)

HIRED GUNS / Amiga
W trakcie gry wciśnij "Amiga key" - nieskończona energia i amunicja.
(E. B.)

HOME ALONE / Nintendo
Stojąc naprzeciwko wszystkich łóżek (oprócz tych na drugim piętrze) wciśnij górę i trzymaj - Kevin schowa się.
(Zgrywus)

INCREDIBLE MACHINE, THE / IBM PC
Wpisanie słowa "RHOMBUS" otwiera dostęp do wszystkich etapów gry.
(Dominik Kwiecień)

INDIANA JONES III / Commodore
Przejdziesz do następnego poziomu, jeżeli dasz joya w dół i jednocześnie wciśniesz klawisz "3" lub "4".
(Kimboł)

INDIANA JONES III / IBM PC
Wpisz "IEHOVAH" na ekranie tytułowym. Klawisze "L", "1", "2" służą do zmiany etapu.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

JACKIE CHAN / Nintendo
Na planszy tytułowej nciśnij "dół" - 9 kontynuacji i zaczynasz grę trochę dalej.
(Drożdżu)

JACK THE NIPPER 2 / Commodore
Podczas intro lub na planszy "Triad" wciśnij "C" - nieśmiertelność.
(Kimboł)

LARRY 1 / IBM PC
Skorzystaj ze sklepowego telefonu i wykręć numer 555 - 6969 - niespodzianka.
(Dominik Kwiecień)

LHX ATTACK CHOPPER / IBM PC
Gdy pozbędziesz się amunicji, wciśnij klawisze "Ctrl" oraz "R". Helikopter uzyska pełne zbiorniki paliwa i zapas amunicji.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

LIGHTSPEED / IBM PC
Aby zwiększyć siłę ognia, w pliku LIGHTSPD. EXE znajdź i zamień kody E9, BE, 03, A1, F3 na 90, 90, 90, A1, F3.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

LODE RUNNER III / Atari
"Ctrl" + "F" - dodatkowe życia, "Ctrl" + "U" - następna plansza.
(gen H. A. G. P.)

LOGICAL / IBM PC
Do każdego etapu możesz doatać się bez wpisywania hasła. Wystarczy abyś na ekranie tytułowym wpisał "ELOWANTS" i numer etapu. Wpisz hasło "THE FINAL CUT" lub "ABRAKADABRA", aby wejść do trybu edycji planszy. Jeżeli hasło nie skutkuje, podajemy kilka kodów: OTHER THINGS, BE HONEST, BLUE IN VIOLET, THREE PATHS, DANGEROUS, THE WANDERER, SECRET CHAMBER, FALCONS FLIGHT, BLUE ANGEL, FAR THUNDER, A SIMPLE ONE, BLUE VELVET, PARADISE 1, CLASSIC ART, VENI VIDI VICI, WE LIKE IT, FOREVER HERE, WONDERLAND, THE SNAE, CURE IT, SUN IS SHINING.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

MAG MAX / Amstrad
Jeżeli napotkasz na swej drodze platformę w kształcie spodka, to spróbuj na niej wylądować - zostaniesz przeniesiony do innego układu.
(Marek Lis)

MICROPROSE SOCCER / Commodore
Jeśli grasz mecz z drugą osobą i w czasie lub przerwie meczu zmieni Ci się drużyna na przeciwną, naciśnij "F1" - wszystko jest O. K.
(Sebastian Kijak)

Gawrony odlatują do ciepłych krajów.

MICROPROSE SOCCER / Commodore
Jeżeli odpadniesz w eliminacjach do finału, wyjdź z gry przez "Exit", wybierz drużynę, która grać będzie w finale i wybierz opcję "CONTINUE OLD TOURNAMENT".
(Kimboł)

MIDNIGHT RESISTANCE / Commodore
W tabeli dla najlepszych wpisz się "SIAMESE" - nieskończone życia.
(Kimboł)

MIGHT AND MAGIC III / IBM PC
Wykorzystaj teleporty. Hasła do nich (cel - hasło): FOUNTAIN HEAD - HOME; BAYWATCH - SEADOG; WILDBAR - FREEMAN; SWAMP TOWN - DOOMED; BLISTERING HEIGHTS - RED HOT; THE ARENA - THE ARENA.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

MONTEZUMA REVENGE / Atari
Gdy w planszy z palącymi się linami spalą się one, należy 4 razy wyjść na poprzednią plansze i wrócić z powrotem - liny znów będą całe.
(gen. H. A. G. P.)

MORTAL KOMBAT / Amiga
Wklep wszystkie litery alfabetu od "A" do "U" i powtórz ten manewr trzykrotnie - przejdziesz do "cheat menu".
(E. B.)

NINJA TURTLES III / Nintendo
Wciśnij jednocześnie "A" i "B" - tajny cios.
(Zgrywus)

OPERATION WOLF / IBM PC
Wciśnij klawisz F10 na tablicy rekordów i zmień słowa "HIGH SCORES" na "FIRM HELP". Teraz możesz używać klawisza "F7" podczas gry do odnowienia energii, "F8" do przeskakiwania etapów, "F9" - nietykalność.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

OSAGI JOIMBO / Commodore
Aby stać się nieśmiertelnym, podczas gry naciśnij "F" tyle razy, aby ramka wokół głowy zmieniła kolor na ciemnoniebieski.
(Nico T.)

OUT RUN / Commodore
Kiedy rozwalisz się, a przed Tobą stoi policja, rozpędź się trochę i najedź na barierki. Policja pojedzie, a Ty nie musisz rozpoczynać etapu od nowa.
(Kimboł)

PIPEMANIA / IBM PC
Kilka haseł do gry: GRIP, TICK, DOC, OOZE, BLOB, BALL, WILD
(R. I. P. Pliz und Goliad)

POPULOUS / IBM PC
Wpisz "KILLUSPAL" na ekranie tytułowym aby zostać przerzuconym do 999 etapu.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

P. P. HAMMER / Commodore
Jako kod podaj "PFUSHER" i dwukrotnie wciśnij "Return" - nieśmiertelność, "Space" - przedmioty, "F1" - klucze.
(Kimboł)

PREHISTORIK / IBM PC
Aby uzyskać nieskończoną energię, znajdź w pliku PREHISTO. EXE kody 9A, 98, 0A i zmień je na 9A, 98, FF.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

PREMIER MANAGER 2 / Amiga
Zadzwoń pod numer 896610 - przejdziesz do screenu umożliwiającego ustawienie wszystkiego, zego dusza zapragnie.
(E. B.)

RAILROAD TYCOON / IBM PC
Jeżeli chcesz mieć dużo pieniędzy wciśnij klawisz "F1", wybierz mapę regionu, przytrzymaj klawisz "Shift" i wciśnij "4". W tym momencie dostaniesz 500000 zielonych.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

RICK DANGEROUS / IBM PC
Wpisz "POOKY" do tablicy rekordów, aby móc startować grę od etapu, w którym zginąłeś.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

ROCK'N'ROLL / IBM PC
Aby wybrać dowolny etap, wpisz swoje imię jako RAINBOW ARTS i numer etapu, następnie wpisz XX, czterokrotnie sumę cyfr tworzących numeru etapu, znowu XX i numer etapu w odwrotnej kolejności. Np. dla etapu 31 wpisz: 31 XX 4444 XX 13.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

Robocop / IBM PC
Zatrzymaj grę i wpisz "BEST KEPT SECRET". Staniesz się nietykalny i nieśmiertelny.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

ROCKETER / IBM PC
Trzy kody: "SHOOTOUT", "CHASE" i "RESCUE" ułatwią skończenie gry.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

SCOOBY DOO / Amstrad
Stań na końcu korytarza (przy samej ścianie) i trzymaj cały czas "Fire" - sposób na nabicie punktów.
(Marek Lis)

STONE AGE / Commodore
Gdy masz kłopoty, wciśnij "Q".
(Kimboł)

SUPERFROG / Amiga
Wciśnij "N" w trakcie gry - przeteleportujesz się na koniec poziomu.
(E. B.)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES / IBM PC
Jeśli masz dość obijania się o różne przedmioty i nie tylko, przytrzymaj klawisze "A", "S", "D", "F", "G" i możesz przechodzić przez wszystko.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

TST DRIVE 3: THE PASSION / IBM PC
Aby uzyskać nieskończone życie, znajdź w pliku TD3. EXE kody 88, 3E, C9, 18, 88, 1E i wpisz w kolejne osiem bajtów kod 90 (szesnastkowo), następnie znajdź kody FE, 0E, 82, 09, 74 i zamień je na 90, 90, 90, 90, 90.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

TOP GUN / Amstrad
Rakietę można wystrzelić dopiero po usłyszeniu sygnału.
(Marek Lis)

TROLLS / Amiga
Po uruchomieniu gry idź do wejścia oznaczonego "Soola pop". Wejdź tam, i gdy pojawi się ekran z napisem "Get Ready", pchnij joystick w górę, wciśnij "K" i daj ognia. Teraz, gdy Ci się znudzi jakiś etap, po prostu wciśnij "Enter".
(Ninja)

TURBO OUTRUN / Commodore
Wciskając klawisz "; " przechodzisz do 5. poziomu.
(Kimboł)

TWING CROSS / Commodore
Wciśnij jednocześnie "Z" + "X" i kilkakrotnie "F5" - skipper poziomów.
(Kimboł)

ULTIMA VII / IBM PC
Wystartuj grę wpisując "ULTIMA7 ABCD " (ze spacją po ABCD wpisaną poprzez wciśnięcie klawisza "Alt" i wpisanie kodu 255 na klawiaturze numerycznej). Po wystartowaniu gry wciśnij klawisz "F2", aby uzyskać menu ułatwień w grze, a klawisz "F3", aby podejrzeć mapę teleportów.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

VIGING CHILD PROPHECY / IBM PC
"NUGGETS" - las; "BOUNCING" - most; "BUSTFOOT" - labirynt; "RED DWARF" - pustynia.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

VIRUS / IBM PC
Przytrzymaj klawisz "Enter" na klawiaturze numerycznej i wciśnij "P". Trzymając "Enter" wciśnięcie poniższych klawiszy powoduje: "F" - dodanie paliwa; "L" - dodanie żyć; "C" - włącza i wyłącza efekty specjalne; "N" - koniec gry.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

WING COMMANDER / IBM PC
Wystartuj grę pisząc "WC Origin - k" (wpisz to doktadnie takimi literami, jak zostało podane). Twój statek otrzyma na stałe pełną moc osłon, a jeśli wciśniesz "Alt" i "Del", natychmiast zniszczony zostanie statek wzięty w celownik. Nie niszcz swoich statków!
(R. I. P. Pliz und Goliad)

WING COMMANDER II / IBM PC
Podobnie jak poprzednio wystartuj grę wpisujęc "WC2 Origin - k", a dla operacji specjalnych wpisz "SO1 Origin - k" lub "SO2 Origin - k".
(. I. P. Pliz und Goliad)

XENON 2 MEGABLAST / IBM PC
Jeśli nie możesz przejść trzeciego etapu to postaraj się zdobyć nieskończoną energię w następujący sposób: wystartuj program i, zamiast wciskać klawisz "Entar" na ekranie przy wyborze opcji, podświetl swój wybór, wciśnij "F7", a w czasie gry wciśnij klawisz "I", a staniesz się nieśmiertelny.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

YE ARE KUNG FU / Commodore
Pierwszych trzech przeciwników rozwalaj zawsze chwytem "Fire" + "góra". Aby załatwić czwartego, należy podskoczyć tak, aby upaść minimalnie przed nim i szybko wykonać ruch drążkiem "Fire" + "dół" - powtarzaj tan trick, aż go załatwisz na cacy.
(Sebastian Kijak)

ZANY GOLF / IBM PC
W ostatnim etapie obejrzyj mysz. Gdy jej oczy staną się czerwone, wbij piłkę do dziury, a przeniesiesz się do sekretnego poziomu.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

ZOOL / IBM PC
Uruchom grę z parametrem "GOLDFISH". Teraz: "1" - chwilowa nieśmiertelność, "2" - koniec levelu, "3" - następny świat.
(Ano_ni_ma)

kody



Tipsy & kody

ALIEN BREED '93
Amiga
02 - 353828
03 - 108383
04 - 370101
05 - 982822
06 - 847464
07 - 737373
08 - 928112
09 - 287364
10 - 193831
11 - 090921
12 - 309383
13 - 101221
14 - 103992
15 - 998112
16 - 125332
17 - 091233
28 - SQUARES
33 - DOENER
38 - COMPUTER
43 - OWLPARTY
48 - NOWAYMAN
(Sebastian B. & Amigos)

ANARCHY
Amiga
02 - 5400
03 - 9902
04 - 3305
05 - 6407
06 - 3810
07 - 0213
08 - 8215
09 - 5518
10 - 2521
11 - 4523
12 - 9726
13 - 0101
14 - 4303
15 - 9305
16 - 2008
17 - 0511
18 - 8213
19 - 5116
20 - 2819
21 - 0622
22 - 4124
23 - 5927
24 - 3901
25 - 9003
26 - 3406
27 - 7408
28 - 6811
29 - 5014
30 - 0117
31 - 9919
32 - 3722
33 - 1825
34 - 0528
35 - 2602
36 - 6904
37 - 0407
38 - 4709
39 - 3212
40 - 1015
41 - 7017
42 - 7320
43 - 1223
44 - 1926
(Sebastian B. & Amigos)

BETTER DEAD THEN ALIEN
Amiga
01 - ELEKTRA
05 - SOPRANO
10 - NARCISSUS
15 - JABBERWOCKY
20 - KEWPIE DOLL
25 - QUARANTINE
(Sebastian B & Amigos)

BRAIN BALL
Amiga
03 - PPHAMMER
08 - JOYSTICK
13 - MATTHATT
18 - CONTROL
23 - LEVEL23

BSS JANE SEYMOUR
IBM PC
01 - BSS
02 - JANE
03 - SEYMOUR
04 - BY
05 - DOCTOR
06 - DINOSAUR
07 - AND
08 - GREMLIN
09 - GRAEME
10 - ROB.
(R. I. P. Pliz und Goliad)

CHARLY
Amiga
02 - ROOM
05 - WORD
10 - RICH
15 - DEEP
20 - STAG
25 - DARK
30 - LIFE
35 - BEST
40 - LAND
45 - HINT
50 - BEER
(Sebastian B. & Amigos)

COLOR'X
Amiga
01 - DSSX
05 - TDJN
10 - ZVBE
15 - HHDP
20 - PMDN
25 - NNZC
30 - LWDE
35 - AXRS
40 - YIVW
45 - MZXW
50 - BRTQ
55 - NYJE
60 - VSJK
65 - XSYE
70 - WCXJ
75 - KEOD
80 - GVYY
(Sebastian B. & Amigos)

CUBE X
Amiga
010 - STONED
020 - HOT DOG
030 - ATTACK
040 - RETRY
050 - PEN
060 - WONDERLAND
070 - WATER
080 - CHICKEN
090 - KILLER
100 - ZERO
110 - PERISCOPE
120 - DOS
130 - NIGHTMARE
140 - MICE
149 - HAMMER
(Sebastian B. & Amigos)

CURSE OF RA
Amiga
01 - WOBBLER
10 - MIDNIGHT
20 - DRAUG
30 - MERMMONT
40 - PINHEAD
50 - TERRA
60 - ARTAMYRDHYN
70 - KIRAN
80 - SONANYL
90 - PANAKREA
99 - CTHUGA
(Sebastian B. & Amigos)

FOX
Amiga
01 - 1625
02 - 0738
03 - 4187
04 - 8455
05 - 2237
06 - 1350
07 - 2174
08 - 5648
09 - 1813
10 - 4316
11 - 6390
12 - 5052
13 - 1033
14 - 8612
15 - 2045
(Ninja)

HELTER SKELTER
IBM PC
11. SPIN
21. FLIP
31. BALL
41. GOAL
51. LEFT
61. TWIN
71. PLAY
(R. I. P. Pliz und Goliad)

IMMORTAL, THE
IBM PC
2-757FC10006F70
3-1A3D620000E10
4-D9B3531010EB0
5-B57F943000EB0
6-563FF53010A41
7-C250F63010AC1
8-E011F730178C1
(R. I. P. Pliz und Goliad)

L. A. LAW
IBM PC
Adamski, Alex - Dapt. of Motor Vehicles 642 - 9127
Alpine Photo Supply 787 - 1567
American Institute of Typography 655 - 1989
Anderson, Michael 829 - 4492
Barnton, Sgt. L. - Police Department 621 - 6703
Becker, Arnold 726 - 0420
Bennet, Christine 622 - 3489
Berrant, Oscar 655 - 3579
Birelli, M.251 - 7721
Borson, Frank 655 - 1989
Browning, Sluart - Typologisl consultant 977 - 3128
Cal. Depl. of Corrections 334 - 7642
Campbell, Major R.491 - 3196
Carrulhers, Lt. Daniel 674 - 9002
Chambers, Al 553 - 4375
Child Protective Services 641 - 3028
Clemmons, Zoe - D. A.442 - 7105
Cypress Heights City Clerk 891 - 3419
Donner, Rovert 442 - 0076
Flaherty, Jake 621 - 3129
Flandry, Joe 661 - 2891
Forentello, Anthony 672 - 3343
Hamilton, Nancy 584 - 0281
Hamilton, Tony 532 - 2771
Harrison, Averel 971 - 2162
Hoskins, Amanda 767 - 5349
Jeffries, Kimberly 849 - 2105
Jamison, Craig 874 - 3200
Kelly, Marcia - Phone company 455 - 2166
Lacey, Sean 991 - 9135
Langston, Alex 655 - 3127
Lawrence, Daron 995 - 4439
Lehman, Douglas 635 - 0822
Lorester, Angela - Courthouse 552 - 4377
Marcellanus, Eli 882 - 7144
Medical Examiner - Dr Steven Wakeland 467 - 2300
Micheals, Sandrs 631 - 8114
McClaren, Cpl. J.992 - 3141
O'Donnell, Mike 882 - 4562
Plummer, Gail 431 - 0076
Renald, Semuel 655 - 7934
Rexlor Avionics 655 - 4733
Richardson, Ariel 253 - 1847
Rolings, Jason 655 - 2107
Shackleford, Bruce & Colleen482 - 3763
Solano, Jaime 323 - 4489
S. Cal. Bus. Journal 822 - 3249
Southland Tean 621 - 3129
Spenozi, Joseph L. - Privete Investigator 975 - 2193
Stavens, John 871 - 3461
Thurrow, Bruce 767 - 5349
Torrnace, Margaret 525 - 3147
University of Cal. Press 253 - 1847
UCLA Law School Admissions 254 - 2110
Valley Clinic, Dr Joe Nelson 475 - 3800
Valley Star 431 - 0076
Wells, Jeremy 631 - 2131
(Delicjusz Złoty)

NEURONICS 2+
Commodore
05 - XTOAEL
10 - FFNZBE
15 - VAJDKH
20 - YFSNRB
25 - TSTIKK
30 - AOIYSW
35 - CTLKAL
40 - DCGUSW
45 - HEMMAA
46 - AUAFQD
47 - KHFMAE
48 - UYGNYG
49 - QUICHN
50 - SCBLEB
51 - UDHHIU
(Sebastian Kijak)

PUZZNIC
IBM PC
48 - ICHI NICH
49 - IGAN BARD
50 - PASS WORD
51 - MINA SAMA
52 - ND. D KAGE
53 - DE. N ANID
54 - HASH IAGA
55 - RIMA SITA
56 - THAN KYDU
57 - MAID OOKA
58 - IAGE ITAD
59 - AKIM ASHI
60 - TEAR IGAT
(R. I. P. Pliz und Goliad)

ROCKETEER
Nintendo
2-490-629-312
3-435-765-818
4-775-454-215
5-318-469-417
6-040-473-312
(Zgrywus)

1944
Nintendo
02 - 70117
03 - E4113
04 - L4113
05 - S6I1A
06 - Z6I1A
07 - IFLGD
08 - PFLGD
09 - WFLGD
10 - 3FLGD
11 - AFLGD
12 - HFLGD
13 - UFLGD
14 - SFLGD
15 - KFLGD
16 - FFLGD
17 - 1FLGD
18 - 6FLGD
19 - 8FLGD
20 - DFLGD
21 - MFLGD
22 - RFLGD
23 - TFLGD
(Wilu)

Listy

dok. ze str. 41

z równie wielką, a może nawet większą, uwagą, jak te, w których wygłupów nie ma. Po wtóre: nie jesteśmy Świętymi Mikołajami. Jeżeli firma sobie nie radzi z marketingiem i reklamą, to niech upada i cześć, co nam do tego - tyle akurat zdołał się nauczyć Alex przez pierwszy rok studiów na Szkole Głównej Handlowej. Może i "Falcon" jest ekstra, ale jego popularność jest nikła - jak to powiadają "dobrymi komputerami piekło jest wybrukowane".

W liście wspominasz też o klubie QUAST, zrzeszającym posiadaczy rozmaitych 16-bitowych Atarynek. Pogadaj z kolesiami stamtąd i odezwijcie się do nas (najlepiej telefonicznie) - może spróbujemy coś zrobić razem, żeby 16 - bitowym Atarowcom nie było aż tak smutno.

KOMPUTERY OD PODSTAW I DLA BARDZO OPORNYCH

Amiga CD-32 ma 2 MB RAM i egar 14 MHz i nie rozumiem, dlaczego taka gra, jak SimCity 2000 ma na niej działać. Czy inne gry, które ukazały się na kompaktach, takie jak np. "Strike Commander CD" lub "Maddog McCree" też będą na niej chodzić i czy wystarczy im 2 MB i zegar 14 MHz.

Paweł Małyszko

Samochód marki "Warszawa" ma silnik 2200 ccm i wiele zachodnich pojazdów też. Dlaczego więc "Warszawą" wyciśniesz z najwyższym trudem "setkę" (albo i mniej), zaś zachodnimi z takim silnikiem dwa razy tyle? Ano dlatego, że pojemność silnika to ważny wskaźnik, ale jeszcze niewiele mówi. Tak samo rzecz ma się z ilością pamięci i częstotliwością taktowania zegara. Tobie niestety pochrzaniło się CD - 32 z PC - tem. I "Strike Commander", i "Maddog" to gry PC - towe, które na CD - 32 nigdy nie ruszą, przede wszystkim dlatego, że jest to maszyna inaczej zbudowana niż PC. Natomiast może ktoś zrobi ich wersje dla CD - 32 - w przypadku "Maddoga" jest to możliwe, "SC" to poważniejsza sprawa.

KOMPUTERY OD ŚRODKA I DLA PRAWIE ŻE NIE OPORNYCH

Czy komputer 386 SX\33 MHz nie jest za słaby, aby zainstalować CD - ROM? (...) Czy gra "Desert Strike" jest na IBM-a?

Historia zna przypadki wkładania CD-ROM-a nawet do AT-ek, więc nie ma żadnych przeszkód wynikających z tego, że jest to właśnie taki a nie inny typ rozszerzenia sprzętowego. Natomiast oczywiście obowiązują wszystkie zastrzeżenia dotyczące 386 - tek w ogóle, a SX - ów w szczególności: gry takie, jak "Strike Commander", czy "Comanche" w wersjach CD-ROM-owych ruszą na Twoim SX-ie (o ile masz 4 MB RAM), ale będziesz mógł sobie co najwyżej obejrzeć demko, bo grać jest nie sposób biorąc pod uwagę szybkość, a raczej wolność 386 SX. "Desert Strike'a" na PC-ty jak na razie nie ma i wielka szkoda, bo gierka jest fajna (ale już jest zapowiadany przez Gremlin Graphics wraz z drugą częścią - Jungle Strike, co może być niejakim pocieszeniem).

KLUB MAŁEGO SAMOBÓJCY

Koniec z opisami na P-Shita, bo poleje się krew.

Marek D.

Możemy tylko zacytować naszego ohydnego przyjaciela Shokobana, prowadzącego w "Bajtku" Hyde Park: "Jak się takie rzeczy pisze, to się adresu nie przysyła.". Nasza zahartowana w bojach o księgowość drużyna szturmowa jest już w drodze.

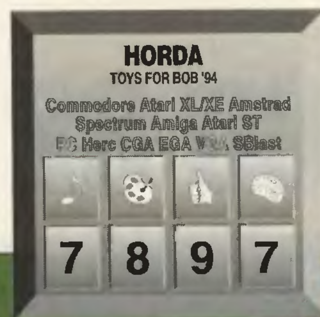
Na listy odpowiadali jak zwykle Alex und Gawron Megagalactic Enterprises und eine szmonces guscheft LTD., HGW, z o. o. etc., co jest rzeczą w najwyższym stopniu dziwną i niespodziewaną i bez wątpienia zaowocuje nadzwyczajnymi zjawiskami już w przyszłym numerze.











Horda

Dawno, dawno temu... i tak dalej przez jakieś siedem gór może być w odległej galaktyce na dworze pewnego miłego króla odbywała się wystawna uczta. Wszystko byłoby O. K. gdyby król nie jadł tak żarłocznie. W pewnym momencie kawał buły utkwił mu w przełyku.

Tutaj jeszcze wszystko mogłoby się potoczyć jak w życiu, czyli króla trafiłby szlag, a jego doradca objąłby panowanie i doprowadził kraj do ruiny, jak to dawniej bywało. Całość popsuć pewien młody koleś, w którego postać wcielasz się TY. Dopadł do króla i rozpoczął okładanie Jego Wysokości pięścią po plecach. Znęcał się nad nim dotąd, aż władca wypluł zawar tość zapchanego gardła. Niefortunnie wylądowała na twarzy do radcy. Niefortunnie oczywiście dla Ciebie, był to bowiem fa cet od podatków, a ci są najgorsi. Będzie się on jeszcze przewijał podczas gry, głównie po to, aby pozbawić Cię części dochodów.

Król za uratowanie życia nadał Ci tytuł "sir" i obarczył zadaniem rozgromienia hord napadających na spokojnych wieś niaków. Aby było łatwiej, dostałeś od niego magiczny miecz antywilkowy. Zostałeś zaopatrzony dodatkowo w magiczną kartę automatycznie przelewającą Twoje pieniądze na konto w banku i możliwość wypasu krów. Dodatkowo jeszcze dostałeś 0 crownów (ichnia jednostka płatnicza). Tak zaopatrzony stanąłeś do walki z dzikimi hordami. Zaczynasz z zerową kasą i mieczem w garści na polach. Zyski przynoszą poletka wieśniaków i krowy. Wilki i inne takie będą oczywiście próbowały pozbawić Cię do chodów, ale od czego miecz i inne pomysłowe pułapki.

A oto ich spis.

- wilcze doły - jednorazowe, dobre na zwykłe wilki
- płotek - czasowo powstrzymuje wilki
- drzewka - ładnie wyglądają
- murek - dobry na wilki, lecz golemy rozwalają go z ma rszu
- łopatka - możesz wykopać dziurę z wodę (im większa tym lepsza, wilki nie potrafią pływać)
- kawał mięcha - potwory są wabione aromatycznym zapachem i biegną w kierunku soczystego kawałka
- magiczny flet - wilki i inne takie są bardzo muzykalne, więc wykorzystaj to.

W zwalczaniu plagi potworów pomagają najemnicy

- rycerz - wali flailem kogo popadnie (niezły, ale się nie rusza)
- łucznik - strzela na odległość (zawsze celnie)

Im jesteś bogatszy, tym lepszą broń możesz zakupić:

- buty prędkości - tylko nóg nie połam
- super scorch 2000 - pradziadek naszego miotacza ognia
- oddech smoka - nieokiełznany ogień z niebios (lub z ja kiegoś gardła)
- kula na łańcuchu - rewelacyjna broń, zabija wszystko, co znajdzie się w zasięgu rażenia
- magiczny trójząb - bogowie zsyłają na zamówienie ognis te meteoryty.
- magiczny pierścień - roczny teleporter
- podręczna apteczka - odnawia energię życiową

Przykre jest to, że za wszystko trzeba płacić i to słono, ale jeżeli znasz się na wypasie krów, w co nie wątpię, to szybko pokryjesz dziury w budżecie. maksymalnie można wypasać 30 krów.






Dodatkowym środkiem utrzymania jest zbieranie pieniędzy, które od czasu do czasu można znaleźć w zwłokach świeżo zamo rdowanych potworków. Niebezpieczny jest wilczy czarodziej (fireball nigdy nie chybia), lecz ma on przy sobie największe zapasy gotówki.

Gra dzieli się na kilka poziomów, z czego na każdym trze ba spędzić o jeden rok więcej niż na poprzednim.

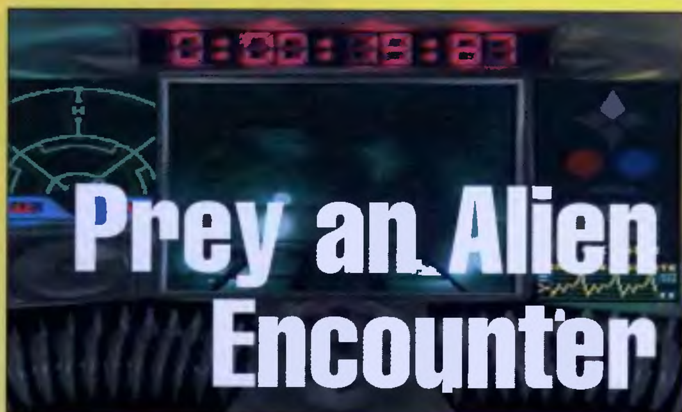
Pierwsze są pola, potem lasy (tutaj stawiaj drzewka i walcz z zarazą, a może królowa lasu się zrewanżuje), jeszcze później bagna, następnie pustynia - kraj Amazonek. Ostatnia rozgrywka odbędzie się w lodowej krainie, gdzie rządzą dziw nie yeti, atakujące śnieżkami (z lodem).

Po ukończeniu każdego poziomu powracasz na zamek, gdzie król nada Ci nowy tytuł i przydzieli nowe zadanie. Kiedy ode przesz wszystkie ataki hordy na zimową krainę, powróć na za mek po nagrodę. Przygotuj się na mocne wrażenia.

Gra ma same zalety, ale widać je tylko na co najmniej 386 DX z kartą dźwiękową i kolorowym monitorem

Kovy







Prey an Alien Encounter

Nie mam zamiaru zagłębiać się w niuanse scenariuszy wszystkich "Obcych" Ridleya Scotta, ale bez fałszywej skromności mogę powiedzieć, że zauważyłem pewne podobieństwa między tą grą a filmami.

Jak to zwykle bywa w pewnej bazie kosmicznej życie płynęło spokojnie, aż pewnego dnia wydarzyło się coś co zmąciło tę sielankę. Z bazy napływały niepokojące wiadomości o ciężkiej sytuacji. Część ludzi przebywających tam, zarówno cywili, jak i wojskowych, z nie wyjaśnionych przyczyn straciło przytomność. Po jakimś czasie dowiedziano się o przyczynie wypadków - gazie, który wydobywał się z południowej części bazy. Do akcji ratunkowej przydzielono was dwóch - Ciebie i drugiego oficera. On miał za zadanie ewakuować ludzi z południowo-wschodniej części, a Ty z północnej i wschodniej.

Dostaliście maski przeciwgazowe i butle tlenowe mające wystarczyć wam na zaledwie minutę. W ciągu jednej minuty musisz dojść do punktu medycznego, gdzie otrzymasz pełną butlę, starczającą na około godziny (czerwony punkt na mapie, w północnej części). Od tej chwili tlen ma Ci starczyć do końca misji, więc śpiesz się powoli! W czasie wędrówki po korytarzach, przez radio będziesz otrzymywał pomocne informacje od centrum dowodzenia ze statku. Zazwyczaj operator będzie Cię informował o tym, że "Nasze skanery zawodzą - musisz liczyć sam na siebie". Możesz również otrzymać wiadomości o postępach u drugiego oficera lub o innych istotnych zmianach w Twojej sytuacji. Na początku nie ma żadnych problemów - znajdujesz coraz więcej ludzi, centrum przekazuje Ci nowe informacje, ale nagle dzieje się coś, czego nie było w planie - najpierw ginie oficer, a potem... No właśnie - tutaj musisz stanąć w obliczu czegoś nieoczekiwanego... Radzę Ci znaleźć działko górnicze, znajdujące się na południowym zachodzie bazy - gwarantuję, że się przyda, i to nie raz.

Na szczęście podobieństwa do "Obcego" nie są rażące. Intruzi to nie oślizgłe, długoryje bestie, ale zbliżone do człowieka obce istoty. Jak przystało na grę, której nośnikiem jest płyta kompaktowa, usłyszć możesz wiele digitalizowanych wstawek, zarówno mowę operatora (zupełnie zrezygnowano z napisów), jak i dialogi przez radio w demku początkowym, oddech i bicie serca Twojego bohatera. "Prey" to duża ilość animacji, dobrej grafiki i muzyki.

PIOTRAS

Sleepwalker

Nie ma wątpliwości, że sen jest jedną z najprzyjemniejszych "czynności" na Ziemi, bo nie trzeba wiele się natrudzić aby zasnąć, a i w trakcie spania nie musimy wykonywać wiele pracy (poza ruchami gałek ocznych i przewracaniem się z boku na bok, kiedy właśnie ma przejechać nas kolejka wąskotorowa...) - jest to okazja do odpoczynku i odprężenia. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie pewne, rzadkie co prawda, jednak niezwykle uciążliwe komplikacje. Jedną z nich nazywamy lunatyzmem. Człowiek cierpiący na lunatyzm, w najlepszym przypadku mówi przez sen, w najgorszym zaczyna chodzić podczas snu, co może być bardzo niebezpieczne. Często lunatycy znajdują się w takich sytuacjach, które przyprawiają o ciarki na plecach i pot na karku i najgorszą rzeczą w takiej chwili jest obudzenie ich. Po wytrąceniu ze snu lunatyka może stać się coś tragicznego - może doznać szoku, zdając sobie sprawę, że właśnie przechadza się po gzymsie 45 piętrowego drapacza chmur.

W "Sleepwalkerze" nie kierujesz lunatykiem, co byłoby pozbawione sensu, ale jego najlepszym przyjacielem - sprytnym kundlem. Pomysł jest prawie całkiem oryginalny (na Amidze już to było), bo Twoim zadaniem będzie ochrona pana przed wypadkiem. Musisz zatem uważać, aby chłopaczek nie wpadł do dziur w betonie, nie utonął w ściekach, nie spadł z budynku. Twój pies powinien również usuwać wszelkie przeszkody, ogłuszać nieprzyjaznych robotników (gdzie ten pies nauczył się tak trzaskać?), podrzucać swojego przyjaciela na wyższe stopnie, zatrzymywać przed niebezpieczeństwem, wpychać do windy itd., aż w końcu doprowadzi go z powrotem do domu.

Wersja na Amigę CD32 ma nieco lepszą grafikę od A500. Poziomy są bardzo podobne, różnią się w niewielu szczegółach. Natomiast wielkie brawa należą się muzykom, którzy stanęli na wysokości zadania i stworzyli 7 naprawdę dobrych, profesjonalnych muzyczek wykorzystujących możliwości tego sprzętu - świetnie dobrane do charakteru gry i z dobrymi samplami. Sam czasami słucham tego kompaktu, a wszystkim innym posiadaczom odtwarzaczy płyt kompaktowch polecam tę płytę, ze stonowaną, spokojną muzyką.

PIOTRAS





Dystrybutorem gier: *"PREY AN ALIEN ENCOUNTER"* i *"SLEEPWALKER"* jest firma ALMATHERA, Przybysławice 47, 63-440 Raszków, tel./fax +48 (0) 64 343323

Pinball Fantasies

Oj tak, oczywiście ta gra już była opisywana na PeCeta, ukazała się już bardzo dawno na Amidze, ale teraz została wydana na kompakcie amigowym, czyli w wersji na konsolę CD-32. Tych, którzy liczyli na to, że gra będzie bardziej rozbudowana (na przykład o nowe stoły), muszę rozczarować, gdyż stoły są te same co były na Amidze. Czy więc czymś się różni wersja kompaktowa od niekompaktowej? Ależ tak, oczywiście, najwidoczniejszą różnicą jest... szybkość! Gra jest bardziej dynamiczna, płynniejsza, piłka wspaniale zachowuje się na stole, gra się nieźle.

Także muzyka jest lepsza, aczkolwiek nie jest to specjalna ścieżka muzyczna wykreowana, jak ostatnio się zdarzało, przez prawdziwy zespół muzyczny. Są to te same "zabójcze" muzyczki, tyle tylko, że lepiej odgrywane, trochę bardziej doszlifowane.

Cóż nam zostało z różnic? Na pewno grafika. Wbrew temu, co ludzie mówią, widać różnice między starą grafiką 32- a nową 256-kolorową. Najwyraźniej zaakcentowane jest to w tzw. "przejściach" pomiędzy kolorami, w tej wersji pinballa są one płynne.

Może nie jest to wspaniałe (oj, naczelny nie lubi tego słówka) przeniesienie gry na konsolę 32-bitową, ale cóż dobrze, że jest...

EMILUS





Zool 2



Czego to ludzie nie wymyślą! Był sobie kiedyś taki gościu, co się nazywał ZOOL. Skakał sobie po różnych tam światach, niszczył wszystko, co mu się pod miecz nawinęło. Chyba jednak tego było mało i na jego drodze życiowej pojawiło się coś nowego... była to samiczka z jego rasy (mrówka-ninja, czy coś tam), a na imię jej było ZOOZA. Mimo jej przynależności do płci pięknej (umownie słabszej), nie jest ona mniej bojowa od samego ZOOLA, a nawet czasami bardziej (np.: gdy straszliwa różowa galaretka poczochra jej staranną fryzurę) - potrafi zabić!

ZOOL 2 jest kontynuacją jednego z największych hitów komputerowej rozrywki roku ubiegłego, jakim był ZOOL. Poza ZOOZĄ, gra wnosi jeszcze kilka nowości. Przede wszystkim lepiej jest dopracowana grafika i muzyka. Muzyka to dziesięć wspaniale zrobionych utworów, zapisanych na kompakcie jako normalne ścieżki gotowe w każdej chwili do odtworzenia na standardowym CD. Mamy do pokonania siedem nowych, atrakcyjnych, pełnych wrogów światów oraz kilka dodatkowych podświatów, nazywanych BONUS LEVEL-ami.



Całość została wydana przez Gremlin Graphics. I chwała im za to...

EMILUS





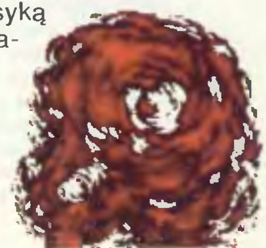
Striker

I znowu gra, która światło dzienne ujrzała już raz na zwykłej Amidze. Tym razem w nowej, ulepszonej szacie graficznej, ze wspaniałą muzyką, szybką animacją i w ogóle jakoś tak świeżo wydana, wkracza po raz drugi na rynek gier - teraz na CD-32.

Striker znany był jako jedna z najbardziej dynamicznych piłek na komputerze, co za tym szło - jako jedna z najtrudniejszych. Po za tym posiada niecodzienny widok na boisko - zza bramki, pod kątem, z kamerą podążającą za piłką. Wszystkie te cechy, które posiadała stara wersja Strikera, w nowej wersji zostały trochę ulepszone. Grafika jest dokładniejsza, piłkarze bardziej widoczni, przeciwnicy sprytniejsi.

Gra na CD-32 wydana została przez Gremlin Graphics w roku bieżącym. Dobrze, że się tak stało, gdyż tak jak LOTUS TRILOGY, jest niejako klasyką swojego gatunku.

EMILUS





Piwem i

- ...w lewo i idziemy na piwo do Wąpierska.

Drużyna przyjęła to z dużym aplauzem:

- Brawo Kopalny! Niech żyje nasz wspaniały, dzielny przywódca! - zakrzyknął Alex. Troll Bed poklepał się po swoim okrąglutkim brzuchu i zatarł łapska.

- Je O.K. Kopahny phowadź na piwho!

Druid Kaczoramiks pokręcił głową i podrapał się w czubek głowy z podziwu godnym rozmachem.

- Chłopaki, pamiętajcie gospodę "Pod rozsieczonym goblinem"? Drugi raz może nam tak łatwo już nie pójść. Może zrezygnujmy z tego piwka na rzecz odnalezienia wreszcie smoka i zgładzeniu bestii która pustoszy naszą prowincję.

- Patriota się znalazł, psia krew! - rozzłościł się nie na żarty Alex. Troll Bed popatrzył z niesmakiem na druida i pogłaskał swojego joya.

- Te dhuid. Ces w cehep?

- Dobra. Ale pamiętajcie, że lojalnie was ostrzegałem. Żebyście potem nie mieli do mnie pretensji, jak się stanie coś złego - druid zmarszczył czoło i odwrócił się plecami do trolla.

- Mówiłem, że patriota, choroba jasna! - zaperzył się krasnolud Alex, przygryzł rudego wąsa i popatrzył w stronę druida z nie skrywaną niechęcią.

- Dobra chłopaki! Kłócicie się, czy idziecie ze mną? - zapytał poirytowany Kopalny.

- Ma chłop rację! Nie ma co się kłócić tylko ruszamy w drogę, bo nam całe piwo w Wąpiersku wypiją - oświadczył pojednawczo Alex i wszyscy ruszyli zgodnie korytarzem prowadzącym bezpośrednio pod sioło Wąpiersk.

Gremliny pomachały drużynie na pożegnanie i zawróciły z powrotem do domu. Kopalny przyświecając sobie znalezionym łuczywem prowadził drużynę jak po sznurku. Po pewnym czasie, który niestety mijał bezustannie i bezlitośnie, dotarli do olbrzymiej podziemnej komnaty, wyglądającej na naturalną grotę. Na jej środku znajdowało się niewielkie podziemne jeziorko, a na nim wyspa.

Leżała na niej pięknej urody kobietka i przyglądała się drużynie. Kopalny również zauważył panią o pięknej fizjognomii (i całej reszcie też) i wiedziony typowo samczym instynktem próbował ją podrywać.

- Hej, siema! Co słychać? Słyszałem, że tu potworno nudziarsko u was w tej piwnicy. Może skoczymy na piwo maleńka? - mimo że Kopalny potrafił się znaleźć w sytuacji, panienka, nie wiedzieć czemu, rozgniewała się bardzo, ale to bardzo mocno:

- A żesz ty!!! Takiś ty milusi? Na piwko pójdziemy, co?! Ty chyba nie wiesz z kim masz do czynienia? Już ja ci wybiję te głupawe podrywy z głowy! - panienka rozsierdziła się niemiłosiernie, dając drużynie dużo do myślenia. Kopalny nie tracił czasu. Zauważywszy że nimfa szykuje jakieś czary, zakomenderował:

- O kurde! Ale nieprzystępna baba. Spływamy i to w try miga! - po czym nie czekając na efekt odpalanych czarów, pognał prosto przed siebie korytarzem niczym Indiana Jones. Bieg, jak się okazało nieco później, skrócił radykalnie czas podróży podziemnej do Wąpierska.

- Patrzcie! Widzę wyjście! - wrzasnął na cały głos Alex. Reszta drużyny pobiegła oczyma za wskazującym paluchem krasnoluda. Rzeczywiście, w dali korytarza jaśniało słabe światło. Dzielne chłopaki ruszyły naprzód, mając w perspektywie szybkie wydostanie się na świeże powietrze. Drużyna doszła do źródła światła i jej członkowie spojrzeli w górę, gdzie zauważyli otwór, przez który mógłby się przecisnąć swobodnie Bed.

- No co? Nie ma co się dziwować, tylko trza się brać za wyliz stąd. I to jak najszybciej, bo kiszki marsza mi grają - wystąpił ze wspaniałą propozycją Alex.

Drużyna pomagając sobie nawzajem wygramolić się z dziury, opuściła szybko mało przytulne miejsce, jakim była podziemna grota.

- Uf! Nareszcie słońce - ucieszył się szczerze Kopalny.

- Gdzie ten Wąpiersk? Jakaś knajpa by się przydała, bo umieram z głodu - oznajmił Alex reszcie kompanii. Chór zgodnych głosów poparł go z entuzjazmem.

- Tak, tak, jak najbardziej, przydałaby się gospoda.

- Ma kurdupel rację.

Wkrótce troll Bed zwrócił uwagę drużyny na pobliski budynek zapowiadający się na karczmę.

- Hej! Patta tamuj. To chybaś jakha obheza.

- Ano rzeczywiście to jest gospoda. Chodźmy tam póki jasno jeszcze - zaproponował Alex, i cała drużyna ruszyła w kierunku budynku.

Kopalny pchnął niezbyt wysokie drzwi i wszyscy weszli do środka zachowując milczenie i niebywałą powagę. Szybko zajęli miejsca przy wolnej ławie i rozglądali się ciekawie po wnętrzu tawerny. Wkrótce podszedł do nich karczmarz i ukłoniwszy się grzecznie zapytał.

- Czym mogę waszmościom służyć? Na pewno waszmościowie zmordowani i głodni.

- Jakbyś trafił w sedno sprawy - uśmiechnął się Alex przecudnie niczym James Bond. - Podaj no tu zaraz, co tam masz najlepszego z trunków i jadła.

Oberżysta nie dając się długo prosić uwinął się z zamówieniem i w krótkim czasie na stole, przy którym siedziała drużyna, stanęły przeróżne potrawy i trunki, a najwięcej było piwa. Drużyna dziarsko zabrała się do pałaszowania, gdy do do ich ławy podszedł jakiś obdartus.

- Waszmość panowie raczą wybaczyć że zakłócam spokój podczas uczty, ale widzę że panowie zbrojni. Sprawa, którą chcę wyłuszczyć silnej ręki wymaga - po czym ukłonił się z szykiem, jakiego nie można się spodziewać po obdartusach.

- Mówże jaśniej o co chodzi, dobry człowieku - ponaglił przybysza druid. Człowiek pochylił się jeszcze bardziej i kontynuował swoją opowieść.

- Hmm, widzicie drodzy podróżnicy, u nas w Wąpiersku osadziła się straszna bestyja i żyć nam nie daje.

- Cóż to takiego was tu gnębi? - zapytał, jak zwykle rezolutnie, Kopalny.

- Jakby wam tu powiedzieć... to jest taka bestyja, co się wampir zowie - chłop z nieudawanym przerażeniem na twarzy rozglądał się dookoła.

- Mówże dobrodzieju! - Alex pomiędzy kolejnymi kęsami najwyraźniej zainteresował się całą tą sprawą.

- Ano, o północy wyłazi ze swej kryjówki i poluje.

- A gdzie jego kryjówka?

- Ot tu, w starym dworzyszczu panie, o północy wyluzuje.

Kopalny spojrzał na elektronika:

- No to jeszcze mamy trochę czasu i możemy spokojnie skończyć ten posiłek.

Gdy nadeszła godzina 11^{30}, drużyna wymknęła się cichutko z gospody i ruszyła w kierunku cedrowego dworu.

- Jak mówił chłopek, ten wampir to niezłe ziółko. Swoich wysysa do ostatniej kropli, a jak trzeba płacić, to wtedy go nie ma - zagaił rozmowę Kopalny.

-Wiesz co Kopalny, podobno on tam jakąś dziewuszkę siłą trzyma - dorzucił pikantną wiadomość Alex.

- Nie może być! - Kopalny aż przystanął.

- Ciszej! Choroba jasna z wami! Zaraz usłyszy nas cały Wąpiersk - druid skarcił rozgadaną parę. Troll Bed idąc z przodu rozglądał się uważnie. Wkrótce zauważył drzwi wejściowe do dworu i poinformował o tym lojalnie drużynę.

- Ej. Tamuj je otwora.

Grupa zwróciła swoją uwagę w kierunku, który wskazał Bed. Zbliżyli się bezszelestnie do odrzwi, przystanęli i druid zaczął nasłuchiwać odgłosów dobiegających z drugiej strony. Po chwilce krótkiej niczym plaśnięcie w natrętnego komara, druid się wyprostował i szepnął.

- Tam nic nie słychać. Wchodzimy.

Cichutko zaskrzypiały drzwi i drużyna weszła ostrożnie do środka. Pomieszczenie, w którym się znaleźli, było bardzo obszerne. U sufitu wisiało koło żyrandola. Świeczki paliły się i oświetlały lekkim blaskiem posadzkę wyłożoną ceramicznymi kafelkami. Alex cichutko zagwizdał.

- Fiu fiu fiu. Ale przepych.

- E tam. U nas w redakcji... - Kopalny próbował oponować.

- Zamknij się. Na niczym się nie znasz. To jest właśnie przepych - Alex zmarszczył brwi. Druid machnął ręką i ruszył w głąb sali. Gdy osiągnął jej środek ujrzał dziwny obrazek. Pomiędzy kolumnami stała młoda dziewczyna i smutno spoglądała w jego stronę. Druid przywołał resztę i pokazał im znalezisko.

Panie Kopalny, Pan jesteś rycerz, ulituj się Pan nad biednym wampirem!

- Ach! To chyba ta piękność, o której wspominał chłopek - rzekł Kopalny. Alex podszedł bliżej i szeptem zadał pytanie.

- Ej, panna, co ty jesteś? Czyżbyś była u wampira w niewoli?

Dziewoja spojrzała na Alexa i cichym pięknym głosem odpowiedziała:

mieczem
odsłona piąta

- Jestem więziona przez mego dręczyciela, okrutnego wampira. Pomóżcie mi się stąd wydostać.

- Spokojnie dziewczyno, zaraz się tym zajmiemy jak tylko znajdziemy tego skurczybyka - Kopalny zapałał rycerskim zapałem. - Tylko gdzie u diabła szukać tego oseska?

Dziewczyna kiwnięciem główki wskazała drzwi na antresoli.

- Tam jest mój dręczyciel.

Kopalny spojrzał na zegarek. Był już kwadrans po północy.

- Spóźnia się gagatek. Jak nie che wyleźć, to bierzmy dziewczynę i chodźmy stąd... - Alex nie zdążył był dokończyć swojej myśli, gdyż drzwi na antresoli zaskrzypiały. Ukazał się w nich osobnik o bardzo bladej cerze, czarnej brodzie i takich wąsach.

- O, widzę, że robi się tłoczno! Panowie pozwolą do mojego gabinetu - wampir wydawał się być nad wyraz uprzejmy.

- No i co robimy? - zapytał, jak zwykle rezolutnie, Kopalny.

- Nie mamy dużego wyboru, idziemy - druid nie wahał się ani chwili. Szybko weszli po schodach na górę.

- Proszę, proszę, sam rycerz Kopalny. Proszę do gabinetu - wampir nie tracił inicjatywy. Ukłonił się lekko i gestem ręki zaprosił ich do pokoju. Drużyna weszła do pomieszczenia, a za nimi zaraz wszedł gospodarz. Drzwi zrobiły SLAM!! i wampir pokazał z przemiłym uśmiechem klucz.

- No to wpadliśmy jak profesor Dżemik do maszyny sortującej - stwierdził z rezygnacją Kopalny.



Wampir otworzył szeroko usta uzbrojone w dwa potężne kły i ruszył do ataku lewitując nisko nad ziemią. Kopalnemu wszystkie włosy stanęły na głowie. Druid sięgnął do swojej przepastnej sakwy i to, co z niej wyjął, natychmiast rzucił w usta wampira. Efekt przeszedł wszelkie oczekiwania. Mister krwiopijca oklapł na podłogę i zaczął z uszu i nosa wypuszczać kłęby dymu z parą wodną, jednocześnie próbując złapać powietrze ustami. Troll ruazył pochylony do przodu na udającego karpia upiora. Alex wydobył zza pazuchy zaostrzony osikowy kołek.

- He, he cwaniaczku! Zaraz sobie z tobą inaczej pogadamy! - Wiewióriusz Okrutnik Bezlitosny wyjął manierkę i podał wampirowi. - Masz i napij się, bo się udławisz!

Wampir jednym haustem opróżnił manierkę i spojrzał zdziwiony na czarnoksiężnika, a potem zaczął wyć jak syrena okrętowa. Troll Bed potrząsnął głową, podszedł do siedzącego potwora i trzasnął go w potylicę swoją maczugą. Wampir padł jak długi gulgocząc jeszcze przez chwilę niczym młody indor, po czym znieruchomiał leżąc na wznak.

- No bratku! Teraz będziesz cienkim głosem śpiewał - powiedział Alex kończąc wiązać wampira w baleron.

Sporo czasu upłynęło zanim wampir doszedł do sebie i jako tako rozumował. Otworzył oczy i zauważył nad sobą pochylone, ale bynajmniej nie zatroskane twarze.

- Panowie, co to ma znaczyć? Jakim prawem pytam?! - oburzył się bladolicy delikwent.

- Prawem jazdy! Teraz cwaniaczku jesteś na naszych prawach i nie masz innej nadziei - tu Alex pokazał osikowy kołek - jak nasza litość nad tobą serdeńko.

Tu uśmiechnął się tak paskudnie, że aż bez szczących skrzatów skwasiło się całe mleko w okolicznych obejściach. Wampir popatrzył na kołek potem na Alexa i prawie się rozpłakał.

- Ależ nie możecie tego mi zrobić. Przecież nie może istnieć Wąpiersk bez wampira. To by była strata dla Instytutu Zabytków. Poza tym ludzie by wam tego nie wybaczyli. Oni potrzebują czegoś złego, aby mogli sami przed sobą być dobrzy.

- Widzieliście go! Sapkowskiego się naczytał, choroba jasna i teraz nas pod włos bierze - zadrwił Kopalny. Alex popatrzył na niego z niedowierzaniem.

- Skąd ty znasz Sapkowskiego? - zapytał Kopalnego jednocześnie zezując na wampira.

Kopalny wypiął dumnie pierś.

- Czytało się, kurde. A co?!! - i spojrzał z wyższością na Alexa. Alex nie zauważył tego i kontynuował temat.

- Tak mi się zdaje, że widziałem go dziś, Wiedźmina jednego, w gospodzie. A słyszałeś ty, wampir, że on na takich jak ty, to poluje? A wiesz co on robi takiemu jak ty, jak go złapie - Alex nachylił się do ucha wampira i objaśnił mu szeptem, co Wiedźmin mu zrobi. Wampir rozszerzył oczy i cicho jęknął, co mogło być oznaką przerażenia. Następnie popatrzył błagalnie na Kopalnego i rzekł.

- Panie Kopalny pan jesteś rycerz, ulituj się pan nad biednym wampirem. Jak mnie puścicie to pomogę wam tak jak tylko będę umiał. Słowo wampira, jak bonie dydy - powiedział wampir z wielkim przekonaniem kiwając głową na dowód tego, że mówi prawdę. Drużyna popatrzyła na siebie i...

Tuż po wschodzie słońca przed dwór cedrowy wyszła grupka podpitych bohaterskich facetów. W drzwiach za nimi ukazał się ledwie trzymający się na nogach wampir.

- No to cześć, chłopaki! Wpadnijcie jeszcze kiedy. Hyyyyp! Aha, jeszcze jedno. Powiedzcie mi, co to było co Kaczoramiks rzucił mi w gębę?

Druid uśmiechnął się szeroko i powiedział.

- Kanapka z czosnkiem, mój drogi.

- Na szczęście dałem mu popić ten czosnek wodą święconą, bo inaczej by się wykończył Przecież wampiry nie lubią czosnku - dodał od siebie Wiewióriusz czarnoksiężnik. Wampir pobladł na i tak bladej twarzy jeszcze bardziej i czknął głośno.

- Idźcie na drugi koniec Wąpierska. Możecie znaleźć tam sławnego alchemika albo pójść do lasu, gdzie znajdziecie leśne elfy. Ich czarownik wam pomoże w tej sprawie - poinformował wampir mrużąc oczy od światła świtu.

- Hej upiór, a jak ty właściwie się nazywasz, co? - Kopalny przeszedł samego siebie.

Wampir cofnął się w cień sieni chroniąc się przed światłem poranka i odpowiedział.

- Żlebosław Niestarzycki. Hrabia, oczywiście.

Po raz kolejny z powodu lenistwa Kopalnego i jego kompani, Wy drodzy czytasie musicie wybrać dalsze poczynania Kopalnego. Gdzie ma szukać dalszych przygód zależy tylko od Was. W redakcji jak co dzień, czyli wariactwo. Kopalny za to jest nie do poznania. Łazi za Naczelnym i prosi się o trawniczek do koszenia. O tym, że od ostatniego numeru Naczelny siedzi z zabandażowaną głową nie będę wspominał.

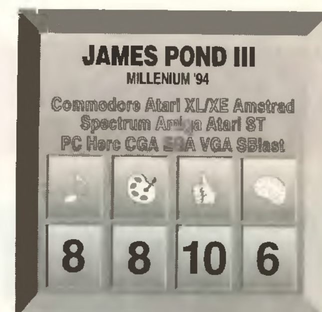
- Kopalny gdzie twoja maczuga?

- Odczep się! Hmm...., zupełnie jakby komuś chciał przylać.



DUCH SERCHI





James Pond III

OPERATION STARFISH 5H

Tym razem doktor Maybe, udał się na księżyc. Jak zapewne wiecie księżyc zrobiony jest z sera, a na jego powierzchni żyje sobie jakieś stworzenie, które go ciągle zżera. Na szczęście księżycowy ser szybko odrasta i dlatego kształt księżyca zmienia się od cienkiego rogalika (rogalik serowy?!) do pełnej tarczy i z powrotem. Tę naturalną właściwość do odradzania się księżycowego sera okrutny doktor chce wykorzystać, aby zalać Ziemię tanim serem i w ten sposób doprowadzić do załamania rynku. Następnym krokiem będzie przejęcie władzy na planecie...

Udaremnienie tych paskudnych planów to zadanie dla znanego agenta Jamesa Ponda (to TY!). Twoja misja polega na zniszczeniu kopalń i urządzeń szalonego naukowca. Doktor dobrze się zabezpieczył. Pomaga mu cała banda okrutnych szczurów, myszy i innego tego typu plugastwa. Wyposażeni są oni w różnego rodzaju broń od pistoletów począwszy, na czołgach i lotnictwie (szalone kaczory) skończywszy. Dodatkowo pozastawiane są pułapki w postaci kolców, czy zbiorników roztopionego sera.

Przechytrzenie wrogów to jednak nie największy problem. Najgorsze jest to, że wiele cennych rzeczy poukrywanych jest w różnych dziwnych miejscach, do których można się dostać tylko przy pomocy parasolki, albo sprężynowych butów. W dalszych planszach trzeba także rozwiązać wiele zagadek - ukrytymi przełącznikami trzeba pootwierać tajne przejścia lub powłączać ukryte platformy.

W międzyczasie zbierasz księżyce i filiżanki, za które można dostać sporo punktów, a także różnego rodzaju inne niespodzianki takie jak pistolety, gwiazdki, serduszka, puchary, owoce (można ich używać jako zbroi), parasolki i wiele, wiele innych rzeczy, które sam na pewno wypróbujesz.

Pond nie jest też bezbronny. Większość potworków, zwłaszcza te mniejsze, może zabijać wskakując im po prostu na głowę. Jak na prawdziwego agenta przystało potrafi też zrobić dobry użytek ze swoich pięści. Ten sposób, podobnie jak pistolet skutkuje także w przypadku trochę większych przeciwników. Są jednak tacy, tórym nawet taka broń nie może zrobić krzywdy (np. czołgi). Czasami lepiej ominąć "przeszkodę".

Wszystko to wyglądać może na bardzo skomplikowane, ale w rzeczywistości wcale takie nie jest. Zabawna kolorowa grafika i wspaniały dźwięk stwarzają wspaniałą atmosferę nie pozwalającą oderwać się od gry. Bardzo dobrze dobrany jest poziom trudności - gra nie jest ani za łatwa, ani za trudna. Cały czas posuwamy się powoli do przodu, co w połączeniu ze 111 (!) poziomami (niektóre są olbrzymie!) gwarantuje, że zakup tej gry to naprawdę dobrze wydane pieniądze - zanim ukończysz grę czekają Cię długie tygodnie wspaniałej zabawy.

BADJOY

P. S. We depend on You, Pond!



Genius
nie ma to tamto

MouseOne



JTT Warszawa
ul. Bartycka 20
00-716 WARSZAWA
tel. 40 38 73
tel. 40 00 21 w. 227
fax 40 38 73



HiEncoder

JTT Katowice
ul. Roździeńskiego 188 B
40-203 KATOWICE
tel. 596 031, 599 251



HiVideoPro



HiTrak

ADX Computer
ul. Nawrot 114
90-029 ŁÓDŹ
tel. 74 46 24 w.283

ScannerC105





SoundMaker 16

jtt COMPUTER
WYŁĄCZNY AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR PRODUKTÓW GENIUS NA POLSKĘ

JTT Computer, 50-950 WROCŁAW 2, skr. poczt. 863, ul. Braci Gierymskich 156, tel.370 81, fax 44 66 89, komertel 12 18 7

KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

Głos:



TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)



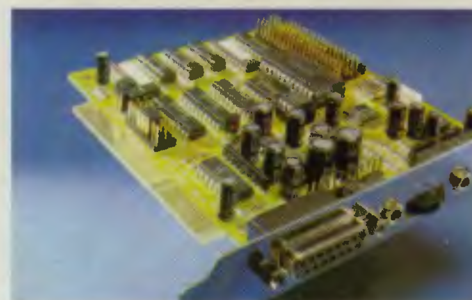
PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.
- Pojemność: 680 MB
- Interface: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki



Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16
1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM interface: Panasonic, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - sound impression
   - recording session
   - drivery do Windows i DOS



TRUST Sound Expert de Luxe II
1. Compatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM Interface: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - Music Rock
   - drivery do Windows i DOS

**Multi-STYK s.c.
WARSZAWA
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22)
10-32-99
sprzedaż hurtowa
i DETALICZNA**

Wzrok:



Trust Serial Mouse
3 klawiszowa mysz



Trust HC 3511 color scanner
Ręczny skaner kolorowy





Trust HG 3311 greyscale scaner - Skaner ręczny 256 stopni szarości

Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

**KUPON 5%
RABATU PRZY
ZAKUPIE
DETALICZNYM**